PLAYSTATION 2 • GAME CUBE • GAME BOY ADVANCE • X-BOX • SEGA

GAME CUBER

3

A AÇÃO ACONTECE AQUI!

ANO 1 - Nº 3 - R$ 2,90

Resident Evil

TERROR, MEDO E UM VISUAL DE ARREPIAR NO GAME CUBE

Tekken 4

DEFINITIVAMENTE O MELHOR GAME 3D DO MOMENTO

Winning Eleven 6

NO RITMO DA COPA A KONAMI DEIXA OS CONCORRENTES PARA TRÁS

Spiderman

O GAME DO FILME MAIS ESPETACULAR DO ANO!

Previews:

- DISNEY SOCCER
- RAGE OF THE DRAGONS
- X MEN NEXT DIMENSION
- DRAGON BALL Z

ESTRATÉGIAS E DICAS! DETONADO DAS FASES SECRETAS DE DEVIL MAY CRY E MUITAS DICAS!

ISSN 1676-6490

FIGURINHAS DA COPA DO MUNDO 2002

OS CRAQUES DE TODAS AS SELEÇÕES, OS ESTÁDIOS, DISTINTIVOS EM PAPEL METALIZADO DA PRIMEIRA COPA DO SÉCULO XXI.

FIFA World Cup ™, 2002
World Cup Korea/Japan ™
the Official Emblem, the
Mascots and the FIFA
Trophy are trademarks
registered in numerous
around the world

LIVRO-ILUSTRADO

Livro Ilustrado R$ 3,90
Envelope c/6 cromos R$ 0,50

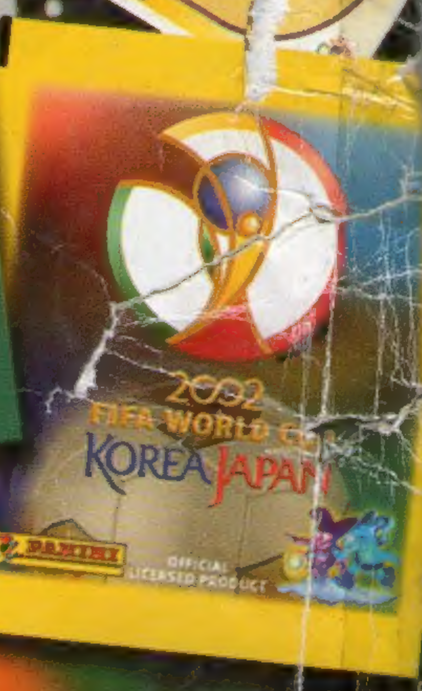
© 1999 FIFA TM

2002 FIFA WORLD CUP KOREA JAPAN

©1999 FIFA TM

OFFICIAL LICENSED PRODUCT
of the 2002 FIFA World Cup Korea/Japan™

Manufactured under licence by PANINI



PANINI

www.paninigroup.com

Colecione já!

NAS BANCAS

6 FIGURINHAS POR ENVELOPE

GAME OVER

ANO 1 • Nº03

Editora Escala Ltda.
Av. Prof.ª Ida Kolb, 551
Casa Verde - CEP 02518- 000
São Paulo / SP
Telefone: (0XX11) 3966-3166
Fax.: (0XX11) 3857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599 970 São Paulo-SP

Diretores:
Hercílio de Lourenzi,
Mário Florêncio Cuesta

Produção:
Nilson Luiz Festa, Pricila Del Claro, Priscilla Mara G. Ribeiro

Promoção e Marketing:
Paulo Afonso de Oliveira, Álvaro Ângelo Tomiatti, Priscilla Ellen Reis

Circulação:
Zildete da Silva,
Liliane Mendes Portelo

Atendimento ao leitor:
atendimento@escala.com.b
Tel:: (0XX11) 3966-3166

Conselho Editorial:
André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Mann, César Nemitz, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Jorge Mann, Marques Rebello, Moacir Torres, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Victor Rebelo.

Impressão e Acabamento:
Oceano Indústria Gráfica
Tel.: (0XX11) 4446-6544

Distribuidor exclusivo para bancas de todo Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú.
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ.
Tel.: (0XX21) 3879-7766.

Disk Banca: Sr. Jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá aos pedidos de números atrasados da Editora Escala enquanto houver em estoque.

Assinaturas: Em apoio ao jornaleiro, a Editora Escala não trabalha com assinaturas.

Observação Importante:
O estúdio MidWest, que criou, produziu e realizou este projeto, tem inteira responsabilidade sobre a originalidade e autenticidade de seu conteúdo. As matérias assinadas são de responsabilidade das respectivas fontes e seus autores.

Filiada à ANER.

EDITORIAL

Pode parecer incrível, mas é verdade. Por mais sofisticados que os novos consoles estejam, um grande sucesso deriva sempre de um título antigo. Resident Evil é um exemplo. Praticamente todo remodelado, o R.E.da Capcom mostra o quanto a qualidade do jogo vem do seu conteúdo (que permaneceu intacto) e não somente da beleza gráfica. Mas isso não acaba por aí. Para o Game Cube, gamemaníacos do mundo todo, estão esperando um novo Mario Kart, um novo Metroid e até mesmo um novo título de Zelda. Ou seja, títulos antigos que serão lançados com nova roupagem e histórias. Isso mostra que a era de "ouro" dos games pode voltar mas com a ajuda de velhos personagens. A criatividade dos desenvolvedores andam meio em baixa. Para se ter uma idéia, é só vermos quantos títulos "clonados" de Quake, Unreal e Counter Strike temos por aí. Fã indondicional de Gran Turismo 3, Castlevania (qualquer um deles), Metal Gears, Puyo Puyo e etc, fico aqui apostando nessa "nova era" e aguardando algo que possa novamente nos surpreender como antigamente.

CLAUDIO BALBINO DOS SANTOS
claudios@escala.com.br

EQUIPE GAMEOVER

Rodrigo Guerrino

É o nosso homem das palavras. O mais culto dentre todos e o responsável pela maioria dos textos da equipe. Fã incondicional de Kamen Rider, dono de uma voz sem igual (canta muito!) e ainda é poliglota. Fala inglês, japonês, latim e "eslovês". Aprecia os games inteligentes. Apesar de estar ligeiramente triste com os resultados dos últimos campeonatos de futebol, participou das festas de comemorações que o chefe preparou para o Timão.

Claudio (Jota) Fuzisaki

Na GameOver, Claudio Fuzisaki, chamado de "Jota" pelos mais chegados, é o responsável pelo encarte especial da revista, aquele que traz dicas importantes para serem utilizadas nos jogos avaliados em nossas páginas. Nunca deixa de lado os seus vídeo-games, sempre descobrindo os grandes segredos dos jogos. Neste mês, esteve se divertindo a valer com Resident Evil Rebirth, do Game Cube, e está preparando um detonado para ele. Jota é aficcionado por jogos de RPG e de corrida.

Alexandre Balbino

Alex entrou para a equipe da GameOver este mês, e está trazendo seu bom-humor para balancear o conteúdo da publicação. Não é porque é irmão do editor, que está pegando "molezas" pela frente. Já sabe que o ritmo da revista é alucinado, por isso mesmo, providenciou um PlayStation 2 e está às voltas com vários jogos que se transformarão no conteúdo de matérias futuras. Defensor dos jogos de terror e simuladores de corridas nos consoles domésticos. Um homem de ação.

Diretor
Fausto Kataoka
Editor Chefe
Fabio Kataoka
Editor/Direção de Arte/Capa
Claudio Balbino dos Santos
Projeto Gráfico
Claudio Balbino dos Santos
Diretor Comercial
Agnaldo Jokubaitis
Textos: Claudio Balbino dos Santos, Claudio Fuzisaki, Alexandre Balbino Rodrigo Guerrino
Revisão
Rodrigo Guerrino
Atendimento ao Cliente
Cintia Pincelli

As matérias assinadas são de total responsabilidade de seus autores e não representam necessariamente a opinião da Editora Escala e da Midwest Visual Design. Toda e qualquer reprodução de matérias ou elementos ilustrativos, bem como fotografias, deverão ser solicitados por escrito pelo requerente e autorizados pela MidWest Visual Design, em outras circunstâncias, estarão sujeitos às leis do órgão competente.

MidWest Visual Design
Rua Horácio Vergueiro Rudge, 495
São Paulo-SP-CEP 02512-060
Telefax -11 3951-5214

GAME OVER

ANO 1 • N°03

ÍNDICE

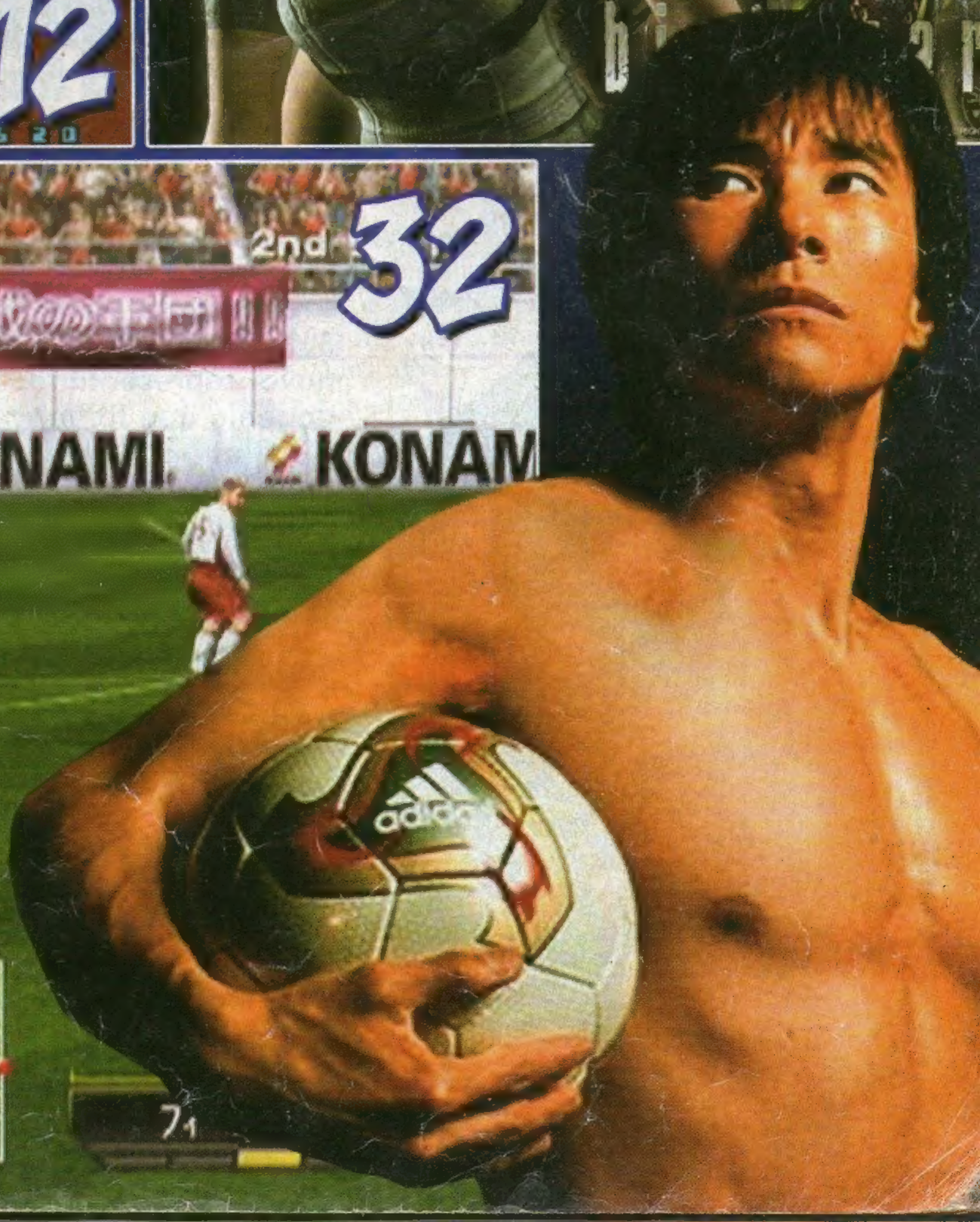
6 NEWS
8 TEKKEN 4
10 NO ONE LIVES FOREVER
12 THE KING OF FIGHTERS 2001
14 RESIDENT EVIL REBIRTH
20 SPIDERMAN: THE MOVIE
24 DUNGEON SIEGE
26 GRANDIA 2
28 FIFA WORLD SOCCER 2002
30 VIRTUA STRIKER 3
32 WINNING ELEVEN 6
36 PREVIEW
38 DICAS
44 DETONADO

20

Boss
12
CREDITS 2 0

1

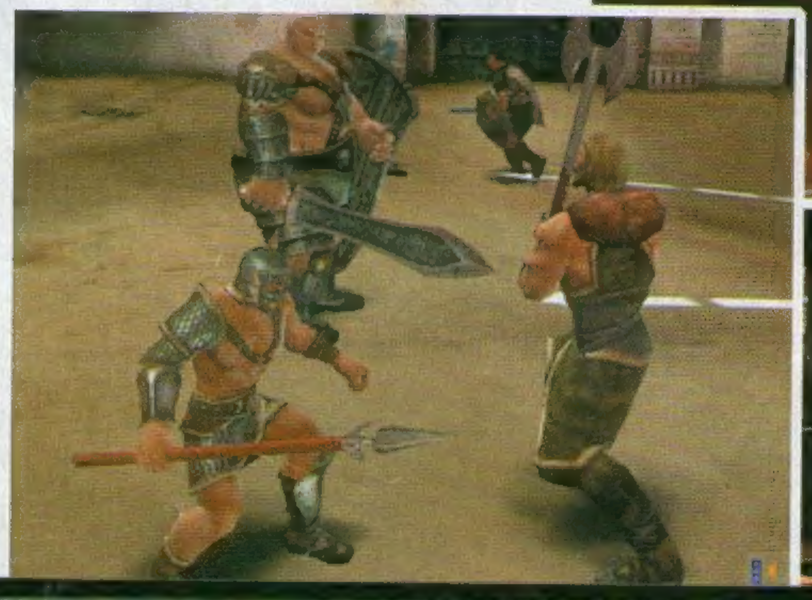
0–5
27M
2nd
32
KONAMI
KONAMI
KONAM
FW
アレックス・レニ



News

LUCAS ARTS APOSTA NAS ARENAS COM SEUS GLADIADORES

Programado apenas para 2003, o role-playing game Gladius poderia muito bem ser apenas um entre tantos outros visando o PlayStation 2, Game Cube e X-Box, não fosse o fato de estar sendo produzido pela Lucas Arts. O mais novo projeto da empresa figura dois jovens heróis, Ursula e Valens, que treinam gladiadores para participar de jogos nas arenas. O jogador terá que se virar para ganhar experiência, aprender novas técnicas e lutar a valer. Espera-se por uma quantidade absurda de armas e itens, algo em torno de 400 acessórios diferentes. Segundo revelações da Lucas Arts, a proposta é de cerca de 36 horas de jogo. O diretor de marketing de produtos, Tom Byron, afirmou que Gladius assumirá um papel bem distinto numa trama épica, com características estratégicas extremamente importantes, obrigando o jogador a administrar o balanço de seu grupo. Enquanto 2003 não chega, fique com algumas imagens deste RPG que a Lucas Arts está trazendo.



UM POUCO MAIS DE SUBSTÂNCIA PARA O MAIOR JOGO DE ESPIONAGEM DA KONAMI ESTA PINTANDO POR AI!

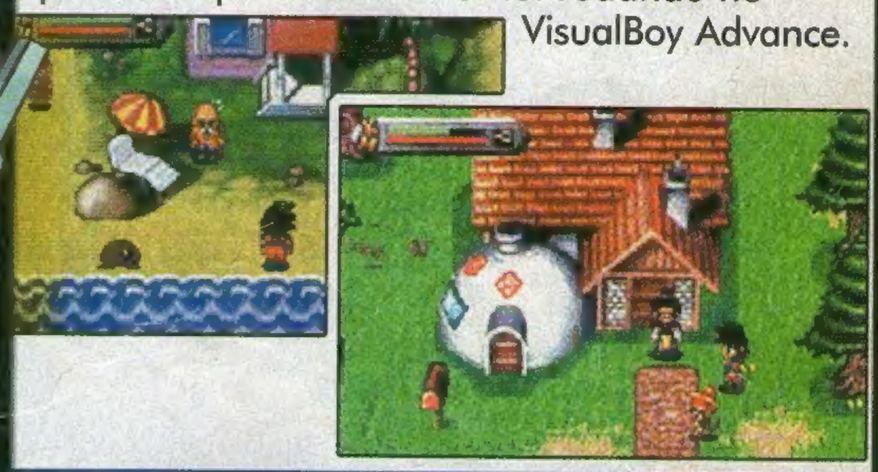
Há algum tempo estavam circulando rumores de que um novo título baseado no maior sucesso da Konami vinha caminhando a todo vapor. Enfim, Metal Gear X evoluiu para Metal Gear Solid: Substance, um game totalmente novo, representando a atualização daquele que foi lançado para PlayStation 2. A nova aventura irá atingir três sistemas numa só tacada: PS 2, X-Box e PC, a começar pelo primeiro. De acordo com a proposta da Konami (do Japão), a cada dois anos mais um capítulo da série será integrado aos que já foram criados, e Substance se trata de uma história intermediária, espécie de remake de Metal Gear Solid, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty e Metal Gear: VR Missions. É curioso, pois isso vem a mostrar que Metal Gear não continuará uma exclusividade do PC e da plataforma da Sony, pelo menos quanto aos jogos "derivados" da franquia, além do detalhe de que a Konami está estudando a possibilidade futura de torná-lo um jogo on-line. Muito pouco foi confirmado sobre Metal Gear Solid: Substance, cujo lançamento está planejado para acontecer somente em fins de 2003. Uma outra notícia que vai deixar os fãs na ansiedade, é o surgimento da terceira versão de Metal Gear, uma seqüência totalmente inédita, esta sim, conforme divulgado pela companhia, dirigida exclusivamente para o PlayStation 2. Provavelmente, mais novidades em torno deste game estarão chegando na Electronic Entertainment Expo (E3), que estará acontecendo em Los Angeles nos dias 22, 23 e 24 de maio de 2002. Tudo indica que o engine usado para a próxima investida da Konami vai ser o mesmo de MGS2, do PlayStation 2.

BELAS VOZES NA ADAPTAÇÃO AMERICANA DE KINGDOM HEARTS

Que a Disney Interactive e a SquareEA uniram forças para produzir Kingdom Hearts, estrelado por personagens das duas casas, você já sabe. O que vem chamando a atenção dos jogadores e da mídia especializada, é a movimentação que vem sendo armada para o processo de dublagem deste RPG histórico, no continente americano. No Japão, este jogo para PlayStation 2 vendeu mais de 500 mil cópias, e está prometido para invadir os Estados Unidos no fim deste ano. Até o momento, a lista de artistas para a dublagem é: Haley Joel Osment (O Sexto Sentido e A.I. Inteligência Artificial), que emprestará a voz para Sora, o herói central, David Gallagher (da série de TV Seventh Heaven) como Riku, Hayden Panettiere (de Ally McBeal, Remember the Titans) nas cordas vocais de Kairi e Sean Astin (que esteve em O Senhor dos Anéis e Goonies). Outro astro é David Boreanaz, o vampiro bonzinho do seriado televisivo Angel.

DRAGON BALL Z LANÇADO PARA GAMEBOY ADVANCE E CLARO, EMULADORES!

Dragon Ball Z: The Legacy of Goku, será um RPG de ação envolvendo a saga de Goku. Como não se tem notícias para esse lançamento no Brasil (embora aqui exista uma das maiores legiões de fãs da série), só nos resta correr para os emuladores. Isso mesmo, o jogo já está disponível na internet rodando no VisualBoy Advance.



NÚMEROS DA SONY IMPRESSIONAM OS INVESTIDORES!

A Sony revelou as vendas de alguns games e impressionou principalmente os investidores. Na lista dos jogos mais vendidos, a Sony confirma: Gran Turismo 3 vendeu mais de 8 milhões, Metal Gear 2,5 milhões e Final Fantasy X 4 milhões, entre outros. O console já vendeu 30 milhões de unidades por todo o mundo e tem mais de 80 % do mercado dos consoles da nova geração. E, com a queda dos preços para US$ 199,00 a concorrência tem motivos para estar bem preocupada. Mesmo com a reação da Microsoft, também abaixando seus preços, dificilmente isso deve ameaçar os números da empresa japonesa. Isso porque a empresa de Bill não colocou nenhum jogo de expressão para o seu X-Box, e como está demorando, a Sony tomou conta do mercado.

TRI-ACE LIBERA NOVAS IMAGENS DE STAR OCEAN 3: Till The End Of Time

Star Ocean 3: Till the End of Time, será lançado para o PlayStation 2 ainda este ano. Um RPG 3D com um belo sistema de batalha foi mostrado na Tokyo Game Show e com certeza vai agradar em cheio aos fãs espalhados no Brasil e EUA. Enquanto isso, a Enix (criadora de Dragon Quest) promete o oitavo episódio, que dizem os rumores, vai ser on-line. A GameOver traz, em primeira mão, algumas imagens de Star Ocean 3, que mostra que a Tri-Ace não está para brincadeira.

• PLAYSTATION 2

TEKKEN 4

LANÇAMENTO

Fabricante: **Namco** • Origem: **Japão** • Disponível: **Japão/EUA/Brasil**

DEFINITIVAMENTE A MELHOR LUTA 3D!

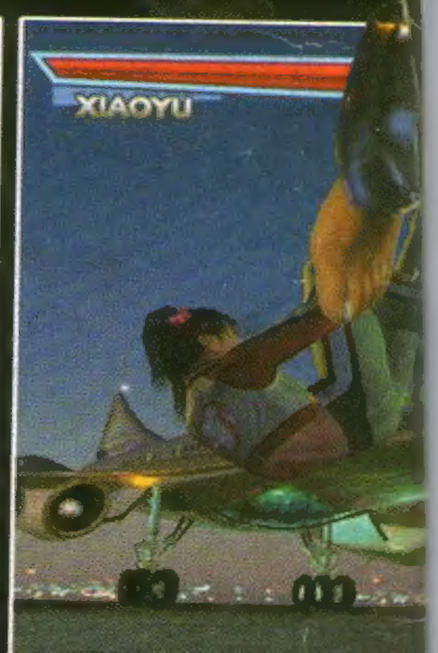
Concorrentes de peso como Virtua Fighter 4 e Dead or Alive 3 deixam a desejar no conjunto, quando comparados com Tekken 4. A Namco sempre se destacou com Tekken pelo carisma dos personagens e uma história interessante. Coisas que faltam ao Virtua Fighter e, principalmente, ao Dead or Alive 3, que dos três é o mais vago e sem nenhuma trama convincente, sendo, portanto, apenas um belo jogo de pancadaria, tornando-se um enfeite de prateleira muito rápido. Voltando a Tekken, um aviso para os fãs que preferiram a cópia pirata à versão original: vale a pena ter o verdadeiro. Principalmente pelos filmes de todos os personagens, que concluem e explicam a história de todos eles, que foram tirados do DVD original.

JOGABILIDADE APRIMORADA EXIGE MELHOR ESTRATÉGIA DE COMBATE

A maioria dos golpes dos personagens conhecidos são os mesmos, porém há muito o que se aprender para poder dominar a verdareira estratégia de luta. À primeira vista, o jogo passa a impressão de ser um pouco lento, mas isso serve para enriquecer a jogabilidade e destacar outras mudanças, não deixando o jogo se mostrar apenas com socos e chutes. A alteração inicial que os jogadores mais antigos vão perceber, é que os lutadores não mais se abaixarão, e sim andarão numa determindada direção (movimento que era feito no Tekken 3 e Tag, com dois toques para baixo). Para poder se abaixar agora é necessário manter pressionado alguma diagonal. Os golpes tradicionais dos personagens principais, porém, se mantém inalterados. Finalmente, uma boa tática na luta, além de dominar os golpes, é aproveitar tudo o que se encontra no cenário, encurralando o adversário na parede e acertando-o até ele abrir a guarda, mas cuidado, esses movimentos têm defesa e a tática pode se virar contra você. Como se não bastasse as novidades, a Namco incorpora ainda o comando grapple, ou seja, um empurrão/puxão que serve principalmente para confundir o adversário.

NOVOS CENÁRIOS

A Namco fez um bom trabalho e construiu cenários muito realistas, que realmente levam a sua franquia ao mesmo patamar de seus rivais. Pela primeira vez, foram introduzidas na série arenas fechadas e pisos irregulares com ambientes belíssimos, cheios de vida e efeitos de todos os tipos (temos, como exemplo, a fase da floresta). Com relação aos efeitos, estão presentes os de Lens Flare (na praia) e de fumaça (no laboratório), que dão o toque realista ao jogo. Com essas novidades, a interferência nas lutas é óbvia, influindo diretamente na estratégia de luta.

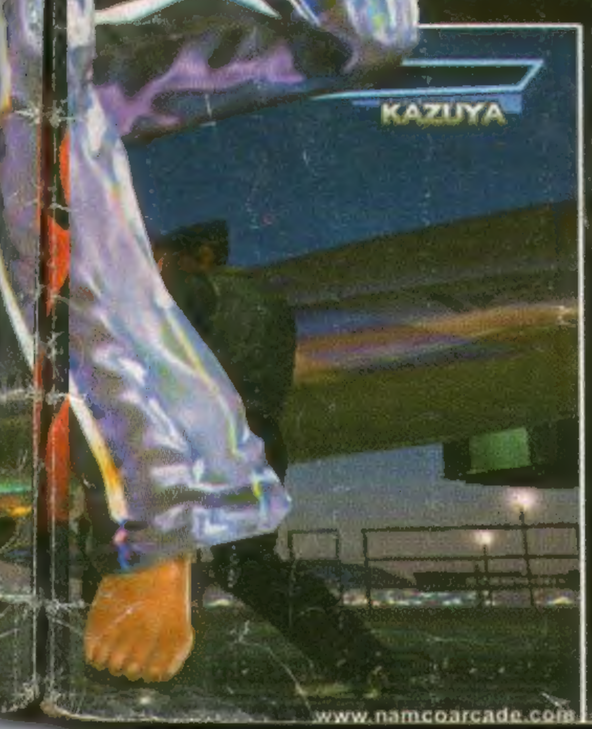


VETERANOS E ESTREANTES NA DISPUTA

Tekken 4 começa com dez lutadores, podendo disponibilizar outros terminando-se o jogo com cada um. Há estreantes e veteranos, e estes possuem um visual bem mais detalhado que nas outras versões. A movimentação dos lutadores é um show à parte, assim como os movimentos de fala. Estamos preparando uma matéria especial com todos os personagens e seus finais para a próxima edição. Enquanto isso, dê uma olhada na lista dos lutadores: Hwoarang, Yoshimitsu, Lin Xiaoyu, Crag Marduk, Paul Phoenix, Kazuya Mishima, Steve Fox, Christie Monteiro, Marshal Law, King, Kuma/Panda, Julia, Violet (Lee disfarçado), Lei, Jin Kazama, Nina Willians, Brian Fury, Combot, Heihachi Mishima e, finalmente, Eddy Gordo.

KAZUYA RENASCE E PARTE EM BUSCA DE VINGANÇA

Kazuya, depois de derrotado numa luta, é jogado num vulcão pelo próprio pai, Heihachi. Passado um certo tempo o próprio Heihachi direciona seus recursos na busca do corpo. Essa busca, eventualmente, levou Heihachi à Corporação G, uma empresa bio-tecnológica que fez avanços sem precedentes no campo da pesquisa bio-genética. Heihachi, então, descobre que a corporação encontrou o corpo, extraiu e analisou os dados genéticos. De fato, Heihachi percebeu que a companhia estava no meio do processo de uma experiência usando os dados encontrados. Heihachi também realizou que os restos mortais de Kazuya e os dados da pesquisa estavam guardados nos laboratórios de G em Nebraska e Nepal, respectivamente. Assim, a Força Tekken invadiu o laboratório de pesquisas de segurança máxima da Corporação G no Nepal. O ataque foi bem-sucedido. Porém, no mesmo instante, uma unidade separada e liderada por Heihachi se infiltrou no sub-solo dos laboratórios em Nebraska, onde os restos de Kazuya se encontravam. Heihachi percebe que seus planos não vão muito bem e descobre que algo errado está acontecendo justamente no local onde supostamente encontra-se o corpo de Kazuya. De repente, o inimigo se revela: Kazuya está vivo. O jovem havia sido ressuscitado nos laboratórios da empresa, já que ofereceu seu corpo como material de pesquisa para descobrir a verdadeira natureza do Demônio que havia dentro de sim. O objetivo de Kazuya era unificar seus dois lados em apenas um e liberar seu verdadeiro poder. Enfurecido por seu pai ter atrapalhado seus planos, Kazuya destruiu a força de ataque sem dificuldades. Abel, o cientista particular de Heihachi, solicita a captura de Kazuya. Dessa forma, Heihachi planeja montar um esquema para capturar seu filho mais uma vez. Dois anos se passaram desde o final de The King of Iron Fist Tournament 3. Mishima Zaibatsu anunciou The King of Iron Fist Tournament 4 e colocou o próprio império financeiro como prêmio. O campeão que tentar derrotar Heihachi no final do torneio iria, então, tomar posse de Mishima Zaibatsu. Sabendo muito bem que o torneio á apenas uma armadilha para pegá-lo, Kazuya entra mesmo assim - é a sua chance de derrotar Heihachi. E, assim, tem início o 4° torneio The King of Iron Fist. Lutadores de várias partes do mundo interessados em fama, dinheiro, vingança e prazer pessoal começaram a se apresentar e fazer suas inscrições para participar de um dos maiores eventos de luta da face da Terra.



www.namcoarcade.com

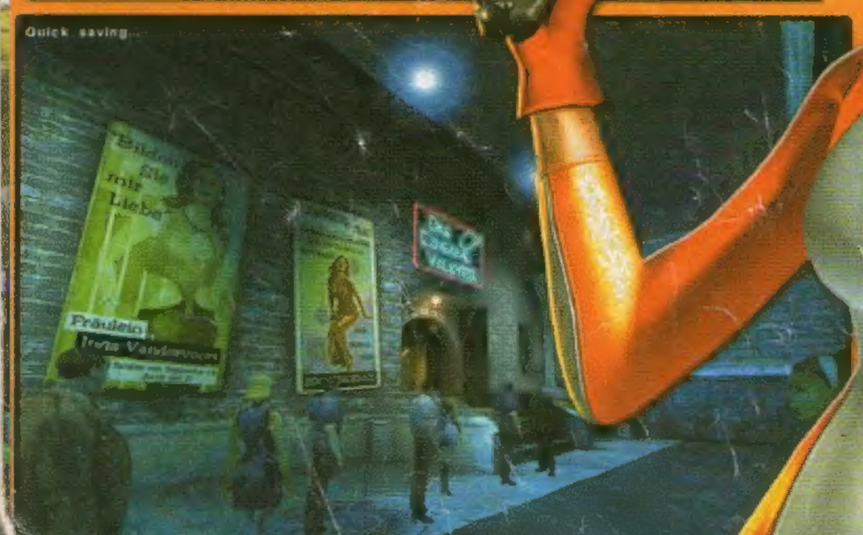
LANÇAMENTO

•PLAYSTATION 2 •PC

NO ONE LIVES FOREVER

Fabricante: **Sierra** •Origem: **EUA** •Disponível:**EUA**

A ausência de um sistema de salvamento rápido de jogo pode trazer uma boa dor de cabeça para a conclusão de No One Lives Forever



LINDA, SEXY E TOTALMENTE PREPARADA PARA MATAR

A proposta inicial de The Operative: No One Lives Forever, é dar ritmo a um tipo de aventura no estilo James Bond (007), o que começa a acontecer desde o nome do jogo, que faz referência ao famoso personagem dos filmes de espionagem. Sob a identidade de Cate Acher, uma linda, porém mortal agente da UNITY, a super organização que luta por um mundo livre das garras de H.A.R.M., será preciso usar de todos os meios para se infiltrar no universo das conspirações secretas, indo de técnicas de observação a combate corpo a corpo sem meias palavras. Este game, lançado para o PlayStation 2, mas que também tem a sua versão para PC, é rotulado como um verdadeiro representante da linha de táticas espiãs mostradas nos longas-metragens e seriados dos anos 60, quando ainda havia o medo das potências mundiais fazerem uso de bombas nucleares, e a guerra fria era travada nos bastidores das grandes nações. No Ones Lives Forever é um jogo de abrangência internacional, com a ação acontecendo em vários cenários famosos, repletos de perigos que irão testar os nervos do jogador em sua inclinação a tornar-se um salvador da pátria, ou seja, manter a salvo um mundo que está sob constante pressão, graças a loucos megalomaníacos que sonham conquistá-lo. Depois de uma longa espera, a aventura que surgiu primeiro no PC mostra-se bem frustrante no console da Sony, ressaltando alguns defeitos que já existiam no original. Não é novidade que, dificilmente, um título em primeira pessoa transposto dos microcomputadores para consoles fique exatamente igual. Entre prós e contras, este possibilita uma série de movimentações que fogem ao contexto normalmente estabelecido para os jogos com visão em primeira pessoa dos vídeo-games domésticos, que têm um andamento planificado, pois os diferentes objetivos traçados exigem manobras ainda menos convencionais.

Vilões caricatos e dignos de ganhar os prêmios de maiores canastrões da história estão em The Operative: No One Lives Forever. O título é pouco inovador, mas traz uma série de operações a serem realizadas com o uso de técnicas que misturam tiro e furtividade. Um trabalho da Sierra Studios, que cuidou da distribuição, com a Monolith Productions, que tratou do desenvolvimento.

ESPIONAGEM A TODA PROVA

The Operative: No One Lives Forever tinha tudo para ser um game protagonizado por um agente masculino durão, que sabe bem o que fazer para completar sua missão, afinal segue o padrão dos filmes com espiões dos anos sessenta, uma época em que o machismo imperava para valer nas telas. Mas, para o agrado de muitos jogadores, uma certa Lara Croft foi protagonista de um tal Tomb Raider e, desde então, muita coisa mudou. Atentando-se aos novos tempos, a sexy Cate Acher é a fêmea fatal da vez, embora a maior parte da ação de No One Lives Forever ocorra em primeira pessoa. Assim, a beldade terá à sua frente quatro missões desenhadas especificamente para o PlayStation 2, mais outras quinze (vindas do PC) que se desenrolam em 60 fases distintas. O tom mirabolante dos títulos de 007 são figurinha fácil, afinal ninguém em consciência plena pularia de um avião num mergulho fatal sem pára-quedas, enfrentaria tubarões ou adentraria uma floresta perigosa sem uma certeza de retorno. Como Cate, você terá que se arriscar, atirar e fazer o seu caminho em direção às fortalezas inimigas para combater o terrorismo que assombra o mundo todo. O mais inusitado, e talvez aquilo que faça o jogo realmente valer a pena, é a diversificação das missões, que irão testar raciocínio lógico, perícia de tiro e outras habilidades específicas, deixando-o bem menos tedioso. A fase inicial, por exemplo, desafia o jogador a posicionar um rifle em uma janela para impedir que um importante embaixador seja assassinado, envolvendo-se, a seguir, num combate de armas de fogo com a linha inimiga.

ALGUNS PROBLEMAS TÉCNICOS

A ausência de um sistema de salvamento rápido de jogo pode trazer uma boa dor de cabeça para a conclusão de No One Lives Forever. Toda vez que você morre, não tem jeito, terá que voltar ao começo da fase e iniciar tudo de novo. Isso é particularmente irritante, afinal as sessenta fases são realmente extensas, o que é bom ou ruim, dependendo de como se encara isso. E as coisas conseguem ficar ainda piores: lutar contra trinta soldados de uma vez, com uma quantidade básica de vitalidade e usando munição contada é uma tarefa das mais impossíveis ou exige, no mínimo, uma performance perfeita do jogador. Caso não se consiga memorizar cada fase, passo a passo, chegar ao final é uma tarefa das mais complicadas.

Nisso, todas as características que o tornam um jogo de tiro em primeira pessoa singular, como poder falar com outros personagens ou reagir a um certo evento, vão por água abaixo. Visualmente, No One Lives Forever não tem nada de mais, tudo é muito simples, com objetos que aparecem em tela se repetindo com freqüência. Para compensar, o funcionamento das armas é bastante simples, facilitando o cumprimento de cada missão proposta. A parte de som, inclusive os diálogos e conversações, ficou ótima, mas a música não ajuda muito na atmosfera, parecendo que as trilhas foram tiradas de algum CD de relaxamento. Ao aproximar-se dos soldados, pode-se ouvir uma conversa importante, com muitas informações relevantes ao fechamento da operação, até comentários inúteis, que não servem para nada.

• ARCADE

THE KING OF FIGHTERS 2001

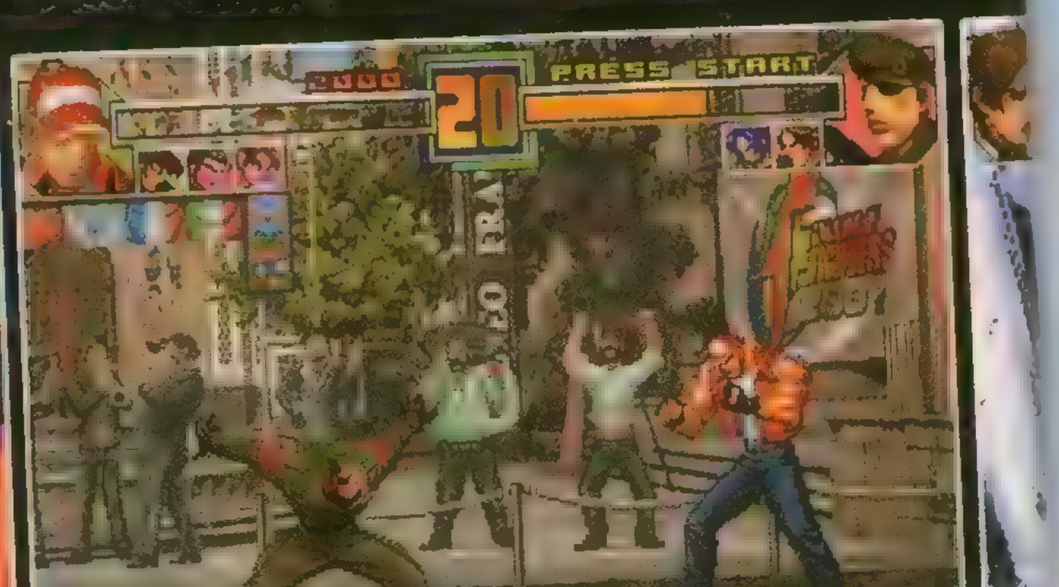
Fabricante: **Aeolith&SNK** • Origem: **Japão** • Disponível: **Japão/EUA/Brasil**

A BATALHA RECOMEÇA AQUI!

Recentemente, vimos que SNK Asia Ltd. fechou suas portas, e infelizmente a matriz SNK Japan também deixou os negócios em outubro de 2001. Algum tempo depois, a Playmore comprou todos as marcas e licenças da SNK em dezembro de 2001. A boa notícia foi que a Playmore continuará a dar suporte à plataforma NeoGeo e também lançará novos jogos para o console. Isso tudo pegou todos os fãs de surpresa, deixando todos felizes. Dessa forma, novos títulos estão aparecendo como Metal Slug 4 e Rage of The Dragons.

NOVOS PERSONAGENS E A MELHOR JOGABILIDADE DE TODAS AS VERSÕES

The King of Fighters 2001 vem com muitas mudanças no visual e no sistema de jogo. A jogabilidade é, sem dúvida, a melhor de todas as versões. Desta vez, são 10 times formados por 4 personagens cada, como em KOF99 e KOF2000. Dentre os 10 times, há 4 novos personagens e um novo time: ***N.E.S.T.S. Team***, constituído por Kula e mais 3 novos guerreiros, que são ***Foxy***, ***Angel*** e ***K9999***. ***Kyo*** e ***Iori*** fazem parte de times agora. A quarta nova lutadora é ***Mei-li***, que substitui ***Jhun*** no Korean Team. Veja como ficaram os times: ***K' Team*** - K', Maxima, Lin, Whip. ***Iori Team*** - Iori, Vanessa, Seth, Ramon. ***Kyo Team*** - Kyo, Benimaru, Goro, Shingo. ***Ikari Team*** - Leona, Heidern, Ralf, Clark. ***Female Fighters Team*** - King, Mai, Hinako, Xiang Fei. ***Korean Team*** - Kim, Chang, Choi, Mei-Li.



EMULADORES, POR QUE NÃO?

Diante de um mercado nacional totalmente abandonado, resta aos aficcionados por games arcades no estilo King´s of Fighters e Street Fighter correrem para os emuladores. Atualmente, emuladores como MAME, NeoRage X, Raine e tantos outros têm colocado nas telinhas dos computadores os maiores sucessos dos arcades. Enquanto não se tem uma solução, o jeito é emular. Uma dica são dois sites espanhóis: EMULATRONIA (**www.emulatronia.com**) e EMUDEK (**www.emudek.org.**), que trazem informações sobre o que rola no mundo dos emuladores.

O PODER DE CADA JOGADOR

Como agora você pode escolher entre três strikers ou nenhum, isso modifica a força e defesa dos personagens. Por exemplo, você escolhe 3 strikers. O oponente escolhe um apenas. Ao desferir qualquer golpe, o seu personagem causará mais dano e receberá menos dano do que o oponente, também o número de strikers influencia o número de barras de power. Além disso, alguns esquemas estão presentes, são eles:

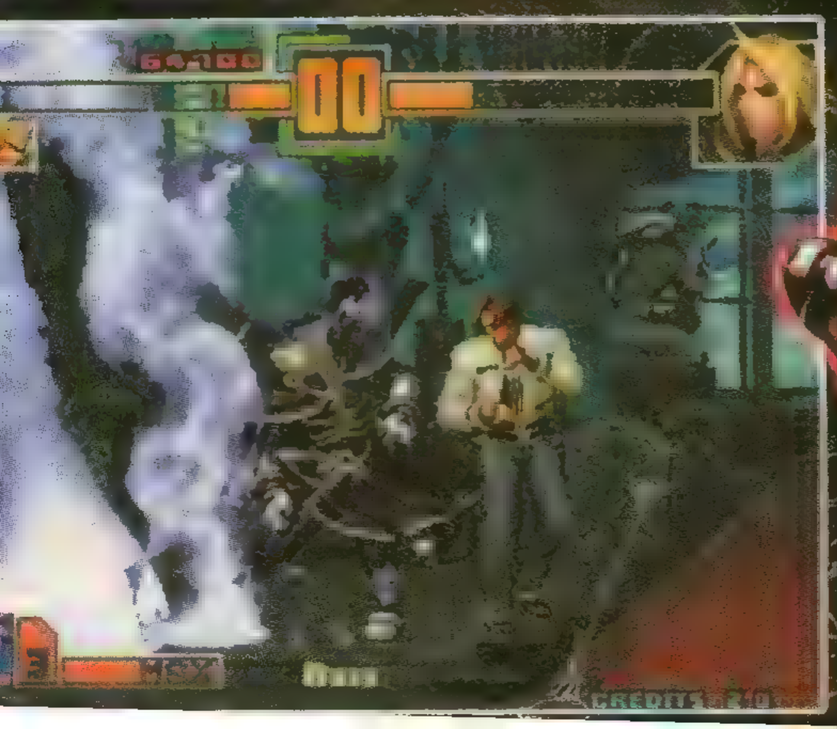
AUTOGUARD: Alguns golpes têm momentos de defesa automática
OVERHEAD ATTACK: É um ataque que não pode ser bloqueado enquanto o personagem está agachado
COMMAND ATTACKS: São golpes executados depois de ataques normais e podem ser seguidos por DM/SDM
REVERSALS: São golpes que acertam apenas se o oponente tentar atingi-lo
COUNTER: É um golpe que acerta quando você ataca junto com o oponente, anulando o golpe dele e desferindo o seu golpe
GUARD CRUSH: Quando um personagem é constantemente atacado e apenas se defende, sua guarda pode se abrir
KNOCK-DOWN ATTACK: É um ataque que derruba o oponente, fazendo-o permanecer um pouco mais de tempo no chão
SUPER ATACK CANCEL: Com os super guard cancels, é possível contra-atacar com um golpe do seu personagem
WIRE MOVES: Ao fazer o Wire Move, o personagem adversário voa de encontro ao fundo da tela e retorna para você

O NOVO "TACTICAL ORDER SELECT SYSTEM"

Em KOF2001, os times não estão mais limitados a 3 lutadores e 1 striker. O novo sistema "***Tactical Order Select***" permite ao jogador montar uma estratégia de jogo. Por exemplo, o jogador 1 tem 4 personagens jogáveis e nenhum striker. Enquanto o jogador 2 tem apenas 1 personagem jogável e 3 strikers. Este novo sistema também afeta o medidor e os estoques de Power.

DISPONÍVEL NA INTERNET

Vai aqui, um toque para a galera dos emuladores. Para os fãs da saga, uma boa alternativa além do arcade é o emulador NeoRage X (veja quadro acima). É claro que a emulação torna-se uma faca de dois gumes, trazendo para os gamemaníacos os arcades até suas casas, mas por outro lado, acaba com qualquer iniciativa da empresa em novos investimentos. Isso porque, com seu produto pirateado e solto na internet, as propostas em fazer algo oficial não ocorrem.



• GAME CUBE

RESIDENT EVIL REBIRTH

Fabricante: **Capcom** • Origem: **Japão** • Disponível: **Japão/EUA/Brasil**

APAGUE AS LUZES, FECHE AS PORTA

O mundo dos consoles de 128 bits está mais assustador agora. O jogo de terror de maior sucesso da história finalmente ganha suas versões japonesa e americana, provocando um sentimento de medo no desafiante mais corajoso. Com exclusividade para o Game Cube, a Capcom ataca com o remake de Resident Evil valendo-se do poderio da máquina da Nintendo, que para variar está inspirando uma revolução no console, carente, até então, por um título realmente de peso. Desde sua criação, o survival-horror da Capcom vem sofrendo todo tipo de problemas com a censura em diversas nações, rendendo disputas judiciais intermináveis. Acompanhando uma tendência que já se tornou comum para a maioria dos jogos produzidos atualmente, este exemplar de Resident Evil recebeu um selo que o indica como impróprio para menores de dezesseis anos.

E PREPARE-SE PARA O PESADELO...

▲ *O trabalho da Capcom está impecável, com efeitos de luz e sombra de deixar qualquer um de cabelos em pé. Com modificações que chegam a praticamente 70%, salas foram redesenhadas, corredores da mansão levam a ambientes que não haviam na versão original e o terror alcança um conceito bem diferenciado, num tom real que chega a surpreender.*

CAPCOM SURPREENDE E SE SUPERA AO RECRIAR RESIDENT EVIL PARA GAME CUBE

O curso de Jill Valentine e Chris Redfield no Game Cube está bastante semelhante àquele seguido em sua primeira aparição, no PlayStation. Graficamente não podia ser diferente, o trabalho está impecável, com efeitos de luz e sombra de deixar qualquer um de cabelos em pé. Embora o título seja empurrado coma um remake, muitas coisas mudaram (praticamente70%), salas foram redesenhadas, corredores da mansão levam a ambientes que não haviam na versão original e o terror alcança um conceito bem diferenciado, num tom real que chega a surpreender. O Resident Evil do PlayStation causou uma pequena, mas importante revolução no mundo dos jogos eletrônicos, dificilmente isso deixará de ocorrer no Game Cube, porque apesar de surgir com uma roupagem decididamente superior, resgata a essência primitiva do primeiro survival-horror da famosa série, implicando o isolamento numa mansão majestosa circulada por mortos-vivos sedentos de sangue. Se você estava em dúvida para comprar ou não um Game Cube, é bom já ir pensando seriamente na possibilidade. A hora é agora. No Japão, o jogo foi lançado em 22 de março de 2002, aportando em terras americanas depois, em 30 de abril, depois de uma confusão sem fim envolvendo datas, hoje até mesmo no Brasil você pode encontrá-lo.

O PRIMEIRO SUSTO FOI PARA A NINTENDO E CAPCOM: O RESULTADO DAS VENDAS

Bio Hazard Rebirth, nome adotado no Japão, se trata de um dos mais importantes jogos lançados este ano para o Game Cube, o outro será Mario Sunshine. A Capcom parece não estar muito satisfeita com as vendas, que ficaram bem abaixo do esperado. Porém, este resultado está ligado às vendas do próprio console, que não estão muito animadoras. No primeiro fim de semana, por exemplo, foram vendidas pouco mais de 100 mil cópias, levando a Capcom a repensar o acordo de exclusividade com a Nintendo. De fato, se o compararmos com outros títulos lançados simultaneamente para os demais consoles, como One Piece Grand Battle II (PlayStation) e Sakura Taisen 4 (Dreamcast), o terror da Capcom no cubo começou mal, mas a culpa não recai no jogo em si e sim na aceitação do Game Cube, que ainda não mostrou a que veio. Por outro lado, a Nintendo comemora o lançamento de Resident Evil com um considerável aumento nas vendas de seu aparelho, que pulou das 18 mil para 42 mil unidades num piscar de olhos, após a chegada deste survival-horror.

▲ Barry, outro personagem de vital importância na história, também está presente com seu visual renovado!

ALTERAÇÕES, OU RENOVAÇÕES, NAS LINHAS DE TERROR E TENSÃO

1996 foi o ano em que os proprietários de PlayStation tiveram um choque: há muito tempo não aparecia um jogo que os deixasse à frente da tela de TV, apavorados. Meio mistura de filme B de George Romero com ação desmedida, Resident Evil foi um sucesso imediato. Na versão para o Cube, além de muitas alterações no mapa da mansão, o inventário em que ficam as armas e os itens colecionados está bem mudado também. Conforme a tradição, pode-se selecionar Chris ou Jill, mas quem disse que o jogo é uma representação das mais fiéis do que foi visto no PlayStation? Engenhosamente, a Capcom cuidou de introduzir surpresas que trarão um desafio ainda mais interessante para quem já jogou ou, então, nem conhece a série. A verdade é que Resident Evil já garantiu um conceito tão forte quanto o de Final Fantasy para os RPGs. Embora tenha conseguido render várias seqüências, sua estrutura não se desgasta. A imprensa especializada parece estar bem receptiva ao título. A Famitsu, revista japonesa de vídeo-games das mais conceituadas, deu nota 39, num total de 40, para a versão Game Cube e a opinião dessa publicação é a mais importante do mercado. Mas, como o que todo mundo quer mesmo é jogar e dar sua opinião, só mesmo experimentando para comprovar a cotação. Uma coisa pode-se afirmar: a pontuação cedida ao novo Resident Evil é mais do que merecida. Na forma de um bônus, os personagens têm a possibilidade de usar roupas extras. Jill alterna o seu guarda-roupa entre o uniforme tradicional de sua equipe e a sexy mini-saia de Resident Evil 3: Nemesis. A vestimenta com colete no estilo militar de Chris Redfield, da mesma forma, tem um traje substituto mais despojado, gorro e camiseta. Rebecca Chambers é outra que entra na dança com os demais, pois fica muito bem numa roupa caubói. O nível de dificuldade de Resident Evil do Game Cube é mais aterrador do que muitas situações vividas no título, como se fosse um terceiro elemento sempre presente. É melhor não esperar por facilidades, pois tudo será conseguido somente com muito esforço.

COM ESSE ARSENAL NÃO RESTARÁ ZUMBI SOBRE ZUMBI

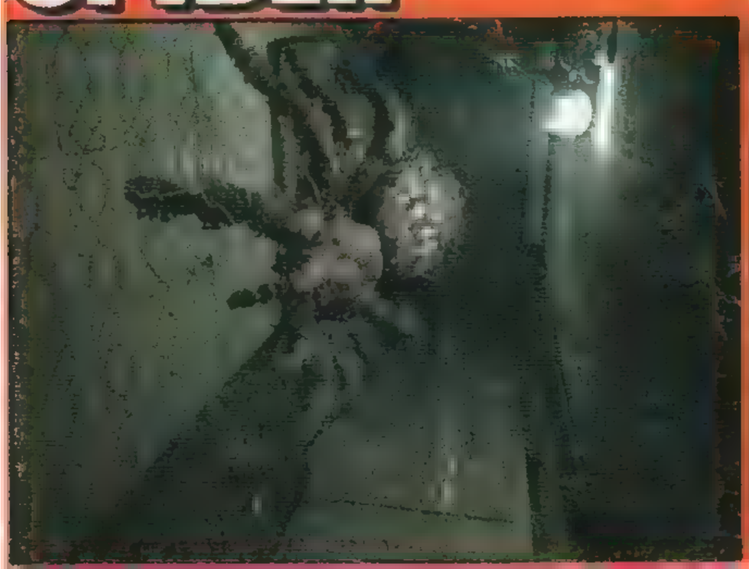
Calma, a Capcom também não chegaria o ponto de lançá-lo em uma mansão sem os equipamentos necessários para exterminar os mortos-vivos. Para dar uma força ao jogador veterano, os comandos de utilização das armas do Game Cube estão idênticos aos do primeiro survival-horror, com uma mudança: o parâmetro defesa. Com ela, dependendo do personagem selecionado, você tem à disposição a adaga e o taser (no caso de Jill) e a adaga e a granada de concussão (jogando com Chris). Como de costume, o jogador é presenteado com um arsenal variado, e cada peça que o compõe tem um funcionamento e efeito diferente: calibre 12, pistola automática, faca de combate e o lançador de granadas. O botão L serve para mirar, enquanto o A é pressionado para disparar.

OS MORTOS-VIVOS MUDAM DE CASA

Quando a Capcom fez um pronunciamento sobre o seu interesse em produzir os próximos Resident Evil visando a tecnologia do Game Cube, a indústria de jogos eletrônicos foi tomada de súbito pelo impacto da proposta. Em uma entrevista cedida à revista Dengeki, da editora japonesa Media Works, o diretor de software da Capcom, Yoshiki Okamoto, revelou os seus pensamentos quanto aos projetos esperados para o dispositivo da Nintendo. A alegação fundamental para a escolha do sistema foi a capacidade ilimitada do cubo no quesito memória RAM, pois os ambientes explorados em Resident Evil mudam numa velocidade incrível, exigindo um processo que é o forte do aparelho. Cabe a nós refrescar a memória de todos quanto a um fato: aquilo que se tornou um espetáculo grandioso no Game Cube está sendo seguido de perto por uma próxima investida, Resident Evil 0, que originalmente estava em produção para o Nintendo 64. Uma vez que os esforços direcionados para sua concretização não estavam revertendo em resultados satisfatórios, a equipe resolveu voltar-se para o novo console, o que exigiu retomar as coisas a partir do início, transformando-o num jogo totalmente diferente do previsto. Será que os mortos-vivos encontrarám um lar definitivo para servir às suas patéticas existências? Neste jogo, o terror não é usado como um pretexto, ou para criar uma atmosfera. Ao invés disso, os designers da Capcom decidiram usar as ambientações e o poder do Game Cube para proporcionar uma autêntica sensação de medo sem basear-se apenas nas criaturas, pois os cenários estão muito mais vigorosos e sufocantes. Para tanto, a capacidade do sistema fornece incríveis efeitos de iluminação, alguns sem precedentes, como nunca se viu em um capítulo da série. Recado para aqueles que se impressionam fácil: é melhor terem um pouco mais de cautela, porque passagens de violência explícita são comuns, com cabeças de zumbis explodindo e muito sangue espirrando.

ALGUNS INIMIGOS QUE TE ESPERAM

SPIDER



PLANT

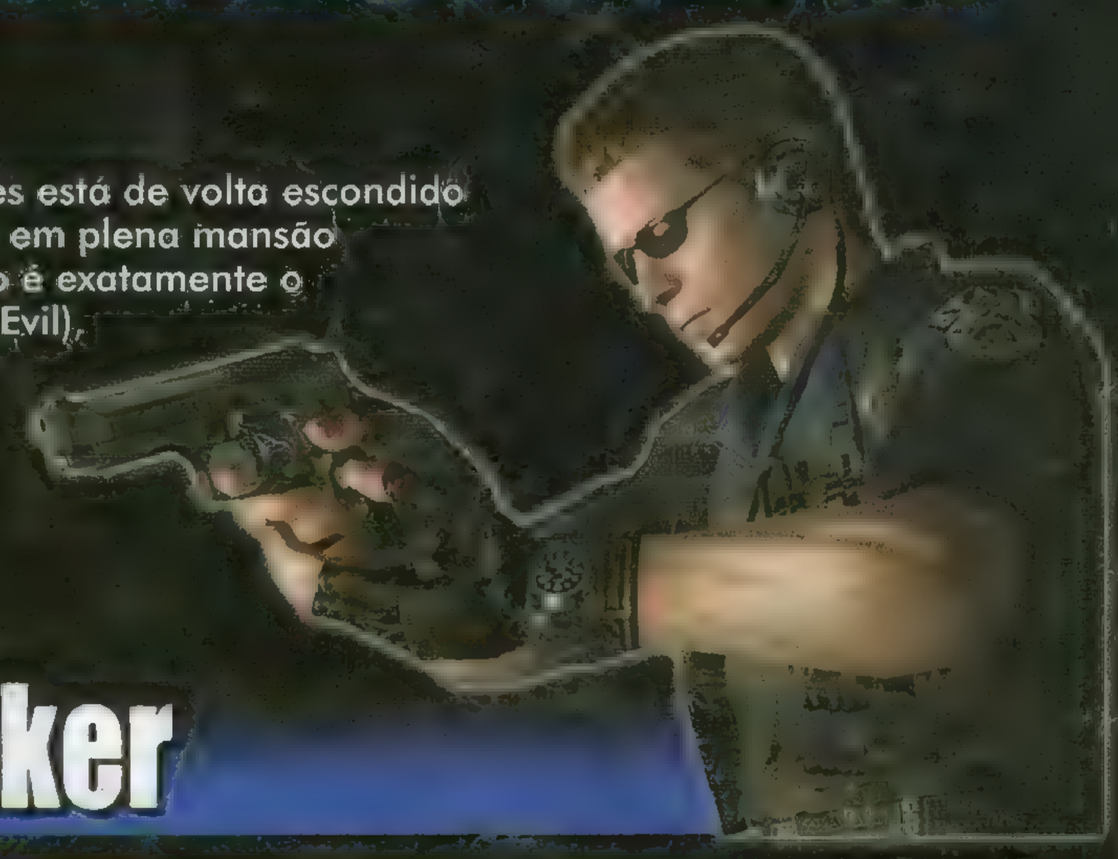
CHIMERA

CRO

OS PERSONAGENS

Jill Valentine e Chris Redfield

Firme em sua conduta como integrante da equipe S.T.A.R.S., a bela agente continua sendo a melhor opção na nova versão de Resident Evil. Como anteriormente, Jill Valentine é o personagem com mais espaço em seu inventário, podendo balancear muito bem aquilo que carrega. Jill pode começar a desventura com uma arma de fogo, o que já constitui uma grande diferença. Do outro lado temos Chris. Ele é uma boa escolha para um desafio inicial mais difícil, ainda mais pelo fato de poder carregar um número de itens mais limitado. Como parceiro de Jill, Chris estará às voltas com quebras-cabeças tão intrincados quanto os do primeiro Resident Evil, agora trazendo uma dimensão diferente de terror, graças ao apelo visual do Game Cube.



Albert Wesker

Um dos mais famosos "vira-casacas" da história dos vídeo-games está de volta escondido sob seus óculos escuros, que faz questão de usar mesmo estando em plena mansão escura e tenebrosa. Já não é uma surpresa saber que Wesker não é exatamente o que diz (ops...desculpe se você ainda não jogou o velho Resident Evil), mas ele ainda consegue arrebatar fãs que o amam ou odeiam. Mais um motivo para você odiar Wesker? Bem, ele está mais convincente em seu papel de bandido do que nunca.

Barry Burton e Rebecca Chambers

Apresentando-se como um agente mais ativo do que na versão do PlayStation, Barry será um salvador em muitas ocasiões durante o trajeto pela assombrosa mansão, um verdadeiro cavaleiro branco que virá resgatá-lo de algumas situações particularmente terríveis. Mas não espere muito, afinal mais da metade do trabalho ficará por sua conta, ou você pensou que seria moleza jogar o novo Resident Evil devido a este ser apenas um remake? No outro canto do "corner", a novata Rebecca Chambers traz um jeito meigo bem diferente de Valentine, que tem presença forte o bastante para assustar qualquer metido a engraçadinho. Da maneira que as coisas andam, Rebecca tem tudo para chamar atenção, principalmente em seu figurino de caubói, quando revela que não é mais uma garotinha.

CERBERUS

HUNTER

ZOMBIE

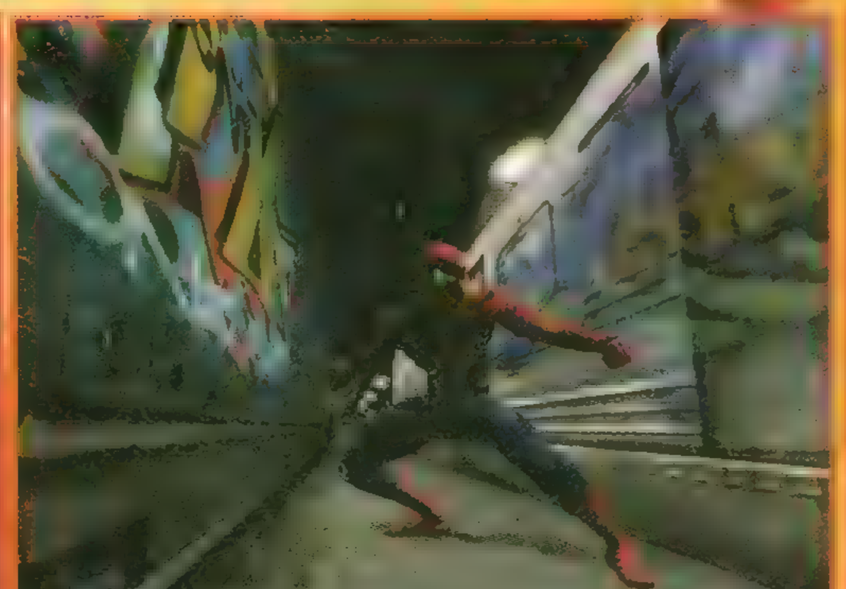
CERBERUS

LANÇAMENTO

• PLAYSTATION 2 • XBOX • GAME CUBE • PC

SPIDERMAN THE MOVIE

Fabricante: **Activison** • Origem: **EUA** • Disponível: **Japão/EUA/Brasil**



UM GAME MULTIPLATAFORMA

E as escaladas do Homem-Aranha já começaram nos consoles de última geração. Spiderman: The Movie, colo a o herói mais famoso da Marvel enfrentando não apenas o Duende Verde, como no filme, mas um punhado de vilões que chegaram para infernizar a sua vida. PlayStation 2, X-Box, Game Cube, PC e até mesmo o GameBoy Advance dão as boas-vindas ao aracnídeo, cada qual fornecendo seus recursos individuais para tornar a subida espetacular Homem-Aranha mais memorável ainda, e oferecendo sutis diferenças providenciadas por cada sistema de jogo.

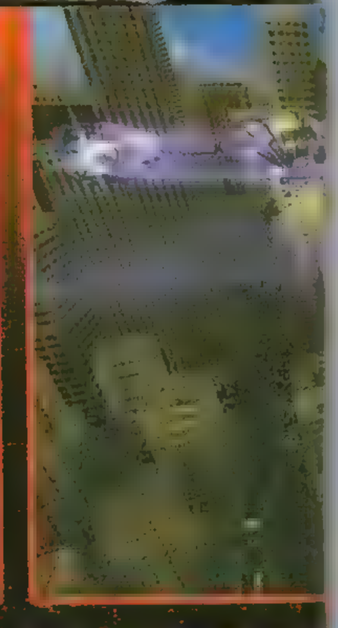
Em todos os consoles. Isso mesmo, o filme do Aranha fez um sucesso surpreendente nos EUA e agora traz o mesmo impacto para os aparelhos da Sony, Nintendo, X-Box, GameBoy Advance e até mesmo o PC. Note que, pela qualidade gráfica, não se economizou nada no que se refere à construção de cenários, que inclui lindas panorâmicas de Nova Iorque

SUCESSO NO CINEMA, SPIDERMAN CHEGA PARA TODOS OS CONSOLES DE 128 BITS

O velho Homem-Aranha nunca teve muita sorte nos jogos de vídeo-games da geração atual. Independente do console, ou a caracterização do personagem não prestava a homenagem adequada ao herói dos quadrinhos ou o título ficava devendo em trama. Saindo para o X-Box, PlayStation 2, Game Cube e PC a partir da combinação Activision e Treyarch, a promessa era de que o engine de Spiderman seria totalmente diferente daquilo que já foi tentado com o aracnídeo, aproveitando-se o filme arrasa-quarteirão que está para invadir o Brasil no mês de maio, trazendo o Duende Verde como inimigo central. Para a felicidade dos fãs do Homem-Aranha, as promessas não ficaram apenas na conversa: o jogo é tudo isso e mais um pouco. Qualquer um, gostando ou não do herói, se sentirá visitando Nova Iorque nas teias do Aranha, porque os cenários e a caracterização da gigantesca metrópole estão de arrasar. Fazendo uma comparação frente aos diversos sistemas, pode-se dizer que as versões do jogo estão muito semelhantes, não sofrendo nenhuma modificação em sua estrutura geral.

JOGANDO AS TEIAS NO PLAYSTATION 2

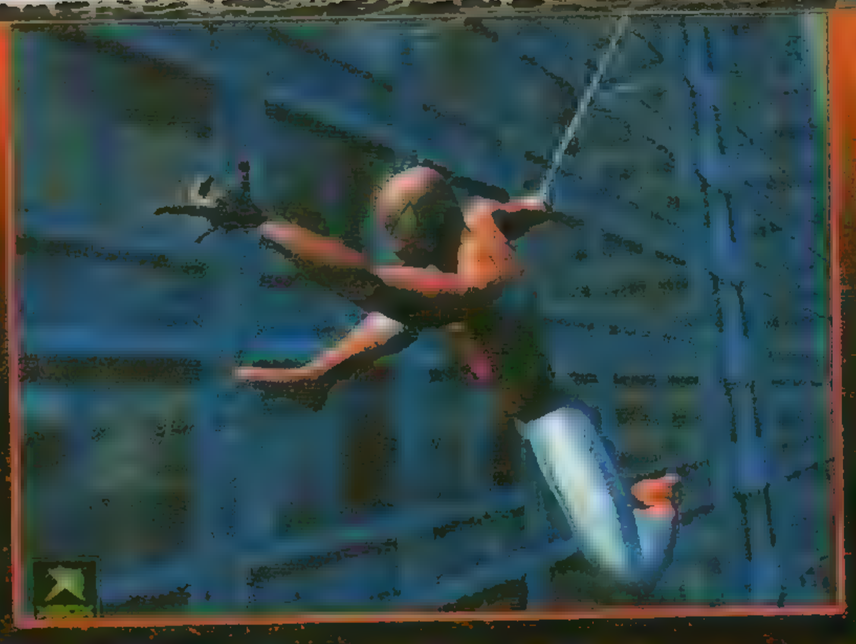
Spiderman, no console da Sony, mistura ação com fases tradicionais, permitindo que o jogador se utilize de diversos movimentos interessantes enquanto circula entre os arranha-céus da ilha de Manhattan. No geral, focaliza o aracnídeo às voltas com o resgate de pessoas ou que estão sofrendo algum tipo de ameaça por parte de criminosos e marginais. Como técnicas básicas, o Aranha pode esmurrar, valer-se de golpes de luta-livre e executar ataques com a sua teia. No começo, o herói age com as roupas de Peter Parker, apenas com o rosto coberto por uma máscara muito precária, igual nos quadrinhos. Os cenários são inacreditavelmente ricos em detalhes e a despeito do título ser vendido como uma réplica do longa-metragem, fornece muitos outros inimigos, como Electro, Abutre e Escorpião. E o jogo não acontece apenas num balançar de teias a poucos metros do chão, o conflito também ocorre nos céus, com perseguições nas alturas, nas quais o jogador se verá num combate corpo a corpo com o Duende Verde em sua prancha voadora em forma de morcego, ou preso às costas do Abutre. Pelos ambientes serem tão bem trabalhados o detalhamento às vezes atrapalha, principalmente nos momentos dos passeios agarrados à teia, mas a fluidez de movimentos é tão agradável que você se sentirá realmente controlando o cabeça de teia, ao contrário de muitos jogos que, com exceção do uniforme, trazem um personagem que não lembra em nada o herói. De vez em quando, é só encostar numa parede qualquer para que ele se grude a ela como um louco, saindo por aí, ou então, ser alertado por seu famoso "sentido de aranha". Com certeza, até hoje, é o melhor jogo do Homem-Aranha já lançado para um vídeo-game. Os gráficos rivalizam quaisquer outros surgidos em títulos para o PlayStation 2, permitindo que as ruas e construções de Nova Iorque (inclusive o Central Park) sejam visualizadas como jamais foram, pelo menos sem ir até lá pessoalmente. O próprio Aranha nunca desfilou com um uniforme tão bonito, mas os vilões possuem vibrantes recursos na mesma medida, como o raio disparado por Shocker, que apesar de ser hipnotizante, é bem mortal. A liberdade concedida ao jogador é impressionante: o alcance da teia é quase ilimitado, deixando que o Aranha se movimente como bem entender para todas as direções da metrópole. Spiderman: The Movie perde alguns pontos na parte sonora, apesar de conter as vozes dos atores originais Tobey Maguire e Willem Dafoe, cujos diálogos e frases se repetem muito, e nos ângulos de câmera, que atrapalham um pouco.



ESCALANDO PAREDES NO X-BOX

Existe um boato dizendo que todos os jogos feitos tendo um filme como base são ruins. Então, felizmente surge um exemplo que contraria esse comentário. A versão de Spidermán: The Movie, para X-Box, coloca o mais popular personagem da Marvel em evidência de forma bastante positiva, acrescentando profundidade a um jogo que começou a funcionar no PlayStation. O título pode ser dividido em duas grandes partes: uma em que você fica circulando por Nova Iorque agarrado a uma teia, em combates aéreos com supervilões, e outra na qual estará atravessando a cidade através de depósitos e esgotos, vencendo criminosos e assaltantes de rua. Para abrir caminho para as demais áreas, encontrará chaves e botões que levarão o aracnídeo adiante. A luta consiste em usar tanto os botões de soco e de chute para contabilizar combos, além dos especiais adquiridos ao colecionar símbolos de aranhas douradas. A teia é uma arma perfeita para ataque e defesa.

Graficamente, Spiderman: The Movie é um espetáculo, pois os efeitos de reflexo e luz fornecem vida para a cidade, que esconde grandes locais construídos com o uso de texturas. Infelizmente, alguns objetos e construções parecem chapados, carecendo de um cuidado um pouco maior. As cenas em computação gráfica garantem bons momentos, favorecendo o visual em sua totalidade. Diferente da sonoridade do PlayStation 2, a versão para X-Box traz um complemento que faz a diferença no resultado final do jogo. Um fato inoportuno, mas que será sentido um pouco depois que o jogador começar a aventura, é o seu contexto altamente linear, sem opção para fugir do lugar-comum, com passagens que se repetem, como a ação de criminosos armados em becos e vielas escuras. Uma das similaridades com o jogo lançado para o console da Sony são os ângulos de câmera, que oferecem um desafio maior do que aquele que está contido no game em si. O trabalho de câmeras atrapalha constantemente, chegando ao ponto de deixar qualquer um frustrado, muitas vezes tomando a direção errada ou se atrapalhando todo durante um combate, simplesmente devido a um giro muito rápido da visualização. Também intolerável, são os cortes entre uma ação e outra: quando você começa a se divertir batendo em assaltantes, vem uma cena em CG, mais um corte, outra passagem em computação gráfica e por aí vai, passando a impressão de que nunca se está realmente no controle da situação, como se os desenvolvedores não soubessem se desejam que o jogador assista ou jogue.



BALANÇANDO-SE PELO NINTENDO

Seguindo os passos bem-sucedidos do jogo nos demais consoles da nova geração, Spiderman: The Movie, no Game Cube, é uma investida à altura daqueles que gostariam de um game estrelando um super-herói famoso. Nos gráficos, o que já era muito bom no PlayStation 2 e X-Box ficou ainda melhor, deixando registrado que o hardware do cubo não está aqui para brincadeira. Mais ou menos pegando carona na trajetória linear presente nos outros consoles, o objetivo aqui é guiar o amigo da vizinhança por Nova Iorque, resgatando reféns e distribuindo socos e pontapés acrobáticos em seus velhos inimigos dos quadrinhos Duende Verde, Shocker, Electro e companhia. Em todos os sistemas, aliás, o desenvolvimento linear de Spiderman: The Movie é o elemento que mais depõe contra um aproveitamento maior. Os cenários panorâmicos são dignos das aventuras do herói nos comics, chegando a dar um nó na cabeça do jogador, com as mudanças de ângulo que ocorrem quando menos se espera. Exatamente como ficou comprovado nas versões para os aparelhos da Microsoft e Sony, o trabalho das câmeras mais atrapalha do que ajuda, lançando o jogador em maus lençóis com freqüência. As manobras do aracnídeo são executadas facilmente, o que o ajuda a se movimentar com uma rapidez incrível, bem fiel à destreza característica do personagem. No caso do Game Cube, a habilidade de seu processador em mudar o ambiente numa velocidade absurda enriquece a visualização, apesar de confundir a visão em certos pontos.

▲ *As roupas dos personagens foram elementos tratados com muito cuidado. A princípio, o traje do Duende causou uma certa aflição nos fãs por ter mudado tanto. Por outro lado, o brilho do aracnídeo fez com que isso fosse deixado de lado. Enfim, um sucesso que deve ser conferido no cinema e na telinha de vídeo-game também!*

LANÇAMENTO

• PC

DUNGEON SIEGE

Fabricante: **Microsoft** • Origem: **USA** • Lançamento: **USA/Europa/Brasil**

ESCOLHA O RUMO DE SUA VIDA

Dungeon Siege permite fazer uma bagunça geral, solitária ou em grupo, através do modo multiplayer. Há um toque de jogabilidade "a la Diablo" em conjunto com táticas em tempo real, podendo-se criar personagens a partir de escolhas simples, como cor de cabelo, sexo, etc. De início, não será preciso escolher, mas conforme a aventura segue o seu curso, o jogador terá que decidir entre três classes de personagens: guerreiro, arqueiro e mago (dividindo-se em feiticeiros de combate e natural, daqueles que usam magias de cura). Conforme a utilização constante de determinada habilidade, é aquela técnica que irá se aperfeiçoar, resultando em um personagem que se desenvolve de acordo com suas ações, sejam elas físicas ou mentais. Uma boa pedida, especialmente para quem está começando a jogar Dungeon Siege, é selecionar a classe mago de combate, pois terá acesso a um interessante feitiço de gás venenoso que pode nocautear inimigos numa área de ação específica. Outra dica valiosa é procurar montar o seu conjunto de personagens de maneira adequada, pois um balanço de forças sempre é bem-vindo. Um dos heróis mais esquecidos, mas que se torna poderoso mais adiante, é o mago natural, que tem a habilidade de manter toda a equipe em boas condições de saúde graças às suas magias de cura. Ao controlar um grupo de até oito membros, será preciso um mínimo de pensamento estratégico para fazê-lo funcionar adequadamente, guiando-se por um menu lateral que contém uma série de especificações: posicionamento de personagens, distância entre cada um, reações individuais variando em ataque e defesa, ordem de combate (especificar que o primeiro inimigo a receber os golpes será o mais forte ou o mais fraco, etc) e outros recursos.

UM RPG DE AÇÃO NOS MOLDES DE DIABLO

Pela desenvolvedora Gas Powered Games, Dungeon Siege já chega causando polêmica: é um jogo tecnicamente incrível, mas sem grandes pretensões de esbanjar criatividade ou fazer escola. Criado por Chris Taylor, o mesmo de Total Annihilation, Dungeon Siege é um RPG de ação nos moldes de Diablo. Diferente de apresentar um herói no estilo convencional, geralmente rodeado de pompa e uma missão importante em nome de um reino, o jogo lança uma figura comum, um pacato aldeão, que se vê num acesso de raiva depois que sua plantação é destruída, suas galinhas mortas e a cabana onde morava arde em chamas por causa de uma turma de criaturas maléficas chamadas Krugs. Não há recompensa nenhuma em se conseguir uma revanche sobre elas, mas é o que manterá a partida em andamento até a sua conclusão. E parece que o sentimento que os Krugs provocaram no pobre diabo é forte, visto que nevascas e sol escaldante não serão capazes de deter seu avanço. Apesar do ponto de partida ser bem medíocre, ou inovador, para alguns, bastará para muitos, afinal será hora de vasculhar toda a região e arrebentar com monstros e outros seres hediondos que estão interessados em provocar o desgraço alheia: você irá testemunhar a ira repentina de um simples fazendeiro que, certa manhã, acordou com o pé esquerdo e decidiu botar para quebrar. Tudo porque o que lhe pertencia também foi destroçado.

COMPARAÇÃO INEVITÁVEL

Dungeon Siege, um título da Gas Powered Games, pode ser muito bem encarado como um Diablo, da Blizzard, melhorado tecnicamente. Muitos dos recursos incorporados ao jogo fornecem um dinamismo especial, que fará diferença na hora que o mata-mata começar. Para um fazendeiro típico de um mundo fantástico/medieval, até que o personagem central se sai muito bem, a parte legal é que, além dele, o jogador poderá controlar uma equipe de até oito integrantes pelas tortuosas masmorras infestadas de inimigos. Uma desculpa para a ação desenfreada. É isso que dá trocar a enxada (e o cérebro) por uma espada afiada...

UM PERFIL DE MULA

Por mais incrível que pareça, um dos personagens mais inteligentes do jogo, daqueles que sabem como se posicionar sem que o jogador precise ficar ordenando, é uma simpática mula que pode ser comprada nas cidades. O eqüino, além de tirar um enorme peso das costas dos aventureiros carregando equipamentos e tesouros, tem jogo de cintura invejável: nos instantes de perigo extremo se comporta com um bom-senso de deixar muita gente intrigada, correndo e permanecendo à distância, enquanto o couro come. Os inimigos que chegam perto para se aproveitar acabam levando fortes coices, para não deixar dúvida que, com ela, ninguém tem vez. Pode-se dizer que, durante o prosseguimento de Dungeon Siege, a mula dá um banho de inteligência artificial em muitos outros personagens, humanos ou não.

PARA QUEM NÃO QUER FICAR SOZINHO

Acontecendo em uma realidade paralela à do reino de Ehb, o modo multiplayer possibilita boas doses de divertimento em grupo. A Microsoft também disponibilizou partidas pela rede, através de seus servidores, não apresentando quedas ou problemas de estabilidade durante as partidas. Neste modo, aparecem buscas diferentes, mas em ambientes parecidos com os do modo singleplayer. A sensação que se tem é a de estar realmente partilhando companheirismo e interação com os demais jogadores, muito aconselhado para quem não gosta de jogar sozinho, ou enjoou cruzar o mundo de Dungeon Siege na mais completa solidão.

ESBANJANDO MUITA TECNOLOGIA

O design gráfico de Dungeon Siege é surpreendente. Mesmo trazendo cenários e personagens em alta resolução, nem se percebe que o jogo está sendo carregado, a palavra "loading" não aparece um segundo sequer. Os ambientes mudam totalmente, inimigos surgem aos montes em tela, mas o carregamento é feito em tempo real, implicando apenas em desvios do movimento de câmera. A fluidez de DS ao transformar os cenários funciona de uma forma tão eficiente, que muitas vezes é imperceptível. É de se espantar a sutileza das alterações visuais. Ao caminhar por uma planície, por exemplo, não é difícil notar as mudanças de fundo e o surgimento de um outro tipo de vegetação para ilustrá-lo. Este é apenas um dos espetaculares efeitos gráficos do jogo, que inclui texturas ricas para dar vida a florestas, riachos, cachoeiras e raios de sol passando entre os galhos. A interatividade com as construções das cidades, pode-se perambular por quase todos os lados e entrar em muitas casas, e o detalhamento de objetos e itens também chega a níveis absurdos. Essa variedade visual, igualmente, acompanha os inimigos, de Krugs e humanos a dragões gigantescos. A paisagem esconde uma diversidade grandiosa, com planícies, penhascos, rios e trilhas que terminam em passagens sem saída, uma das vantagens em se utilizar o chamado "Siege engine", que está sendo adotado por muitas outras desenvolvedoras.

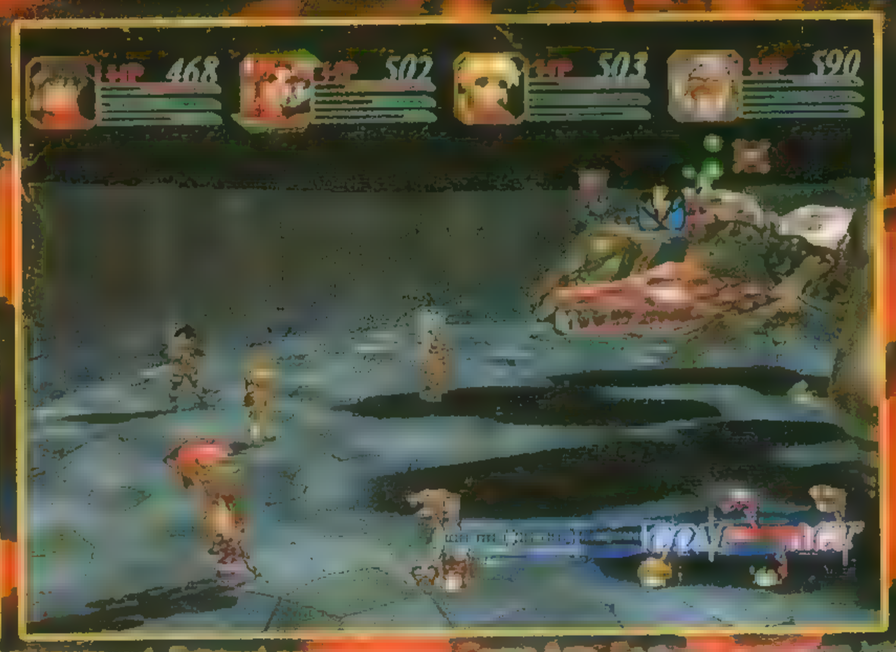
• PLAYSTATION 2 • DREAMCAST • PC

GRANDIA 2

Fabricante **Ubisoft** • Origem: **Japão** • Disponível: **Japão/EUA/Brasil**

DEPOIS DO SUCESSO NO DREAMCAST, GRANDIA 2 CHEGA PARA PLAYSTATION2 E PC

Grandia II comemora o retorno da popular marca da Game Arts, oferecendo uma grande quantidade de personagens, uma história complexa e um sistema de combate que está acima da média dos RPGs, exigindo muito do potencial do PlayStation 2, PC e Dreamcast. É possível interagir com centenas de habitantes, enquanto trava-se uma luta para impedir o renascimento de Valmar, o Deus da Escuridão, a ameaça do primeiro capítulo da série. Atente para a trama, revelada através de passagens cinematográficas, que ganha proporções épicas daquelas que nenhum fã do gênero deve perder. Grandia II envolve belos gráficos totalmente tridimensionais e aproximadamente vinte minutos de cenas em CG em alta resolução, inovando com uma programação de luta configurável, baseada em tempo real e em turnos. Uma vantagem do jogo é que, juntamente com ele, vem um CD extra contendo a trilha sonora criada exclusivamente por Noriyuki Iwadare. Pode-se dizer que Grandia fez fama no Dreamcast e permanece como um dos favoritos dos fãs, mesmo após quase um ano, agora trilhando os caminhos sofisticados proporcionados pelo PlayStation 2. Comparando com a versão Dreamcast, um pouco do carisma original se perdeu, mas nada que venha a comprometer a satisfação em lidar com alguns conceitos orquestrados de maneira tão eficiente em sua estréia. Observando a galeria seleta de RPGs produzidos para o aparelho, Grandia II desponta como uma das melhores realizações, especialmente no que diz respeito aos pontos fortes da Game Arts, que são os desenhos de personagens e o estilo de combate.

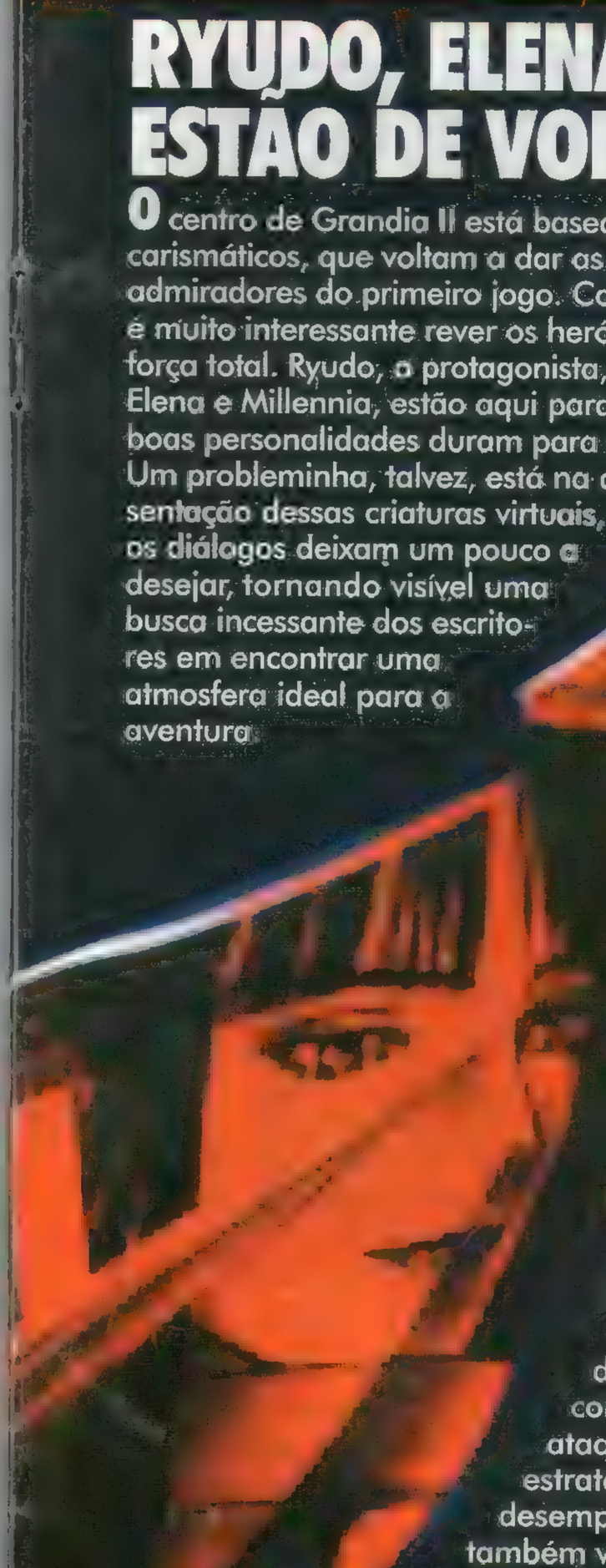


MAS, QUE BELA VOZ

A idéia de Final Fantasy X, em trazer personagens com vozes, parece estar fazendo escola. Tratando-se de Grandia II, elas estão destinadas às conversações mais importantes da trama, que traz cerca de quarenta horas de jogo para sua conclusão. Invadindo três plataformas diferentes, o game resgata os personagens originais tentando salvar o mundo do retorno de Valmar, vilão que causou pânico no primeiro Grandia.

RYUDO, ELENA E MILLENNIA ESTÃO DE VOLTA

O centro de Grandia II está baseado em seus personagens carismáticos, que voltam a dar as caras para felicidade dos admiradores do primeiro jogo. Com um apelo irresistível, é muito interessante rever os heróis retornando com força total. Ryudo, o protagonista, e as mocinhas, Elena e Millennia, estão aqui para provar que boas personalidades duram para sempre. Um probleminha, talvez, está na apresentação dessas criaturas virtuais, pois os diálogos deixam um pouco a desejar, tornando visível uma busca incessante dos escritores em encontrar uma atmosfera ideal para a aventura

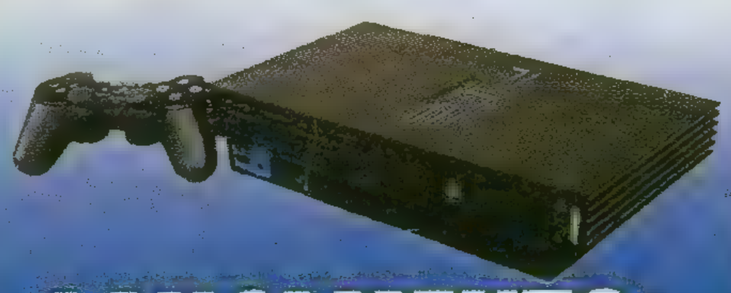


SISTEMA DE BATALHA DE PRIMEIRA LINHA

Como visto na maioria dos títulos que levam o nome da Games Arts, o prático sistema de luta de Grandia II está entre os melhores de sua área, ficando bem próximo do sistema Active Time adotado na saga Final Fantasy, só que reunindo muitas tendências projetadas para ele. O posicionamento de personagens tornou-se fator importante para as vitórias durante os conflitos introduzidos na trama. Apesar da movimentação ser quase automática, não basta confrontar seus inimigos: a manipulação da ordem dos ataques e o velho dilema "quem ataca quem" formam a estratégia que o jogador deve ter em mente para um bom desempenho, tirando vantagem dos mínimos detalhes. Isso também vale para as técnicas e magias que têm um alcance de área, não apenas individual. A ordem de ação dos personagens é definida por uma barra de iniciativa guiada pelos atributos dos próprios heróis, e o tempo estimado entre uma atitude e outra pode ser usado para contra-ataques inteligentes. No geral, os golpes mais simples ocorrem com rapidez, à medida que aqueles mais complexos exigem tempo para serem carregados e executados.

COMPARAÇÕES ENTRE AS MUITAS VERSÕES

Lançado para três hardware distintos, Grandia II sofre de vários pontos de vista. O atrativo do título, no Dreamcast, é mais acentuado pelas texturas utilizadas para a criação dos gráficos, mostrando-se bastante superior ao seu equivalente no PlayStation 2, que traz áreas com serrilhamento gráfico mais evidente, principalmente nas paisagens que ilustram o fundo, apesar de as cores cheias de vida e designs de personagens colaborarem para que isso passe despercebido a maior parte do tempo. Falando em termos de PC, as falhas entregam os momentos que os personagens, controlados ou não pelo jogador, lançam magias ou fazem uso de técnicas que lidam com efeitos de luminosidade em tempo real, freqüentemente estourando pontos na tela, parecendo um zoom mal-feito, deixando de lado muitos detalhes. Algo semelhante àquilo que ocorre com Valkyrie Profile (quem teve a oportunidade de jogar, sabe do que estamos falando).



LANÇAMENTO

• PLAYSTATION 2 • XBOX • GAME CUBE

FIFA WORLD CUP 2002

Fabricante: **Konami** • Origem: **Japão** • Disponível: **Japão/Brasil**

EA ENTRA NA ONDA DA COPA E LANÇA FIFA WORLD CUP 2002 SEM NOVIDADES

O ano de 2002 reservou-nos não um, mas sim dois jogos de futebol com o selo da Electronic Arts, que em pouco tempo conseguiu, a partir do engine do jogo FIFA 2002, desenvolver um novo FIFA baseado no próximo campeonato do mundo de futebol. Antes que bilhões de pessoas, em todo o planeta, parem para assistir à Copa do Mundo da FIFA 2002, a EA SPORTS oferece aos fãs de futebol a oportunidade de determinar quem ficará com a taça mais cobiçada da Terra. O mundial de futebol que irá ocorrer dentro em breve, foi fonte de inspiração para um novo e emocionante jogo de futebol da Electronic Arts. Os programadores da EA refinaram o engine do jogo FIFA 2002 e conseguiram desenvolver, em tempo recorde, FIFA World Cup 2002. O novo jogo consegue transmitir, segundo os seus responsáveis, toda a emoção do próximo mundial de futebol que se realiza em solo asiático. O primeiro ponto está na resolução, pois não apresenta mais os problemas do modo multiplayer que haviam no FIFA 2002. Por outro lado, os programadores desenvolveram um novo sistema de passes aéreos e existem jogadores "especiais", que podem, num passe mágico, decidir uma partida de futebol. Este pormenor é deveras interessante, porque percebemos em poucos segundos a vital importância de um Luís Figo, Ronaldo, Rui Costa ou Roberto Carlos numa equipe de futebol. A equipe do Brasil e da França incluem 4 jogadores especiais, identificados por uma estrela. Todos os outros competidores são identificados por uma seta, como já era habitual na série FIFA. Mais uma vez, o gamepad da Logitech foi eleito como o melhor periférico para este jogo, mas estamos à espera do mesmo dispositivo, da Thrustmaster, para declararmos o vencedor. Contudo, o jogo também permite a utilização do gamepad da Microsoft e se o jogador não tiver acesso a um gamepad, poderá facilmente utilizar as funções do teclado de seu computador.

O MAIS COMENTADO, MAS NÃO É O MELHOR

A força da série FIFA está mais no seu nome do que propriamente em suas qualidades de diversão. São muitos times, muitos estádios e tudo muito oficial, só que nem só disso vive um bom jogo. Para comprovar isso, basta dar uma olhada em Winning Eleven 6. Quando se pensa em um jogo de futebol, o que vem logo à mente é o controle sobre os atletas virtuais e, embora esta versão apresente muitas melhorias quanto à anterior, são poucas as novidades.

POLÊMICA DO JOGO

FIFA World Cup 2002 oferece apenas dois modos de jogo, este fato pode ou não ser polêmico, no entanto a própria EA afirma que este jogo foi lançado devido à grande festa de futebol que iniciará no próximo dia 31, na Coréia do Sul e no Japão. World Cup apresenta-nos a mesma qualidade gráfica do FIFA 2002 e a ingenuidade dos goleiros, que nos permite marcar todo tipo de gols, mesmo os mais incríveis. Mas estamos falando de futebol, que deve ser divertido, principalmente se for compartilhado com vários amigos.

GRÁFICOS E SONS MUITO BONS

Quando jogamos com as equipes de Portugal, Brasil, França ou Inglaterra, podemos ver, nas arquibancadas, enormes bandeiras nacionais e as imagens dos jogadores que estão muito bem retratadas. Os jogadores podem bloquear a bola com o peito e desmarcar, em seguida, um companheiro. Os estádios estão muito bem desenhados e é possível jogarmos com várias condições climáticas. Este é, sem dúvida, um jogo para os amantes da festa de futebol e por esse fato, pode tornar-se um título de coleção, principalmente se a equipe nacional vencer, como todos esperamos, o campeonato do mundo de futebol. FIFA World Cup 2002 é o único jogo oficial do campeonato do mundo. Nele, será possível levar qualquer seleção, por mais fraca que seja, à vitória, alterar a história ou impedir que uma outra equipe ganhe. Os estádios foram retratados fielmente aos originais. A entrada nos campos está mais espetacular. Com raios lasers, serpentinas e muitos cânticos, além de todos os estádios da maior competição de futebol do mundo, os jogadores podem contar com uma nova jogabilidade e um modo de jogo aéreo inovador. Os jogadores mais conhecidos do mundo serão facilmente reconhecidos com verdadeiras faces e expressões, mas com um sério problema. Qualquer emoção que provoque uma contração dos músculos poligonais dos jogadores é suficiente para transformar os belos estádios orientais em verdadeiros circos de horrores. Ao comemorar um gol, principalmente, você vê os jogadores correndo com movimentos desengonçados que nem de longe lembram um atleta profissional. O pior fica para a expressão nos rostos, deformados pela emoção. A visão de um Ronaldinho Gaúcho correndo e gritando ao comemorar é algo deprimente de tão feio e mal feito. Não havendo dificuldade no licenciamento das equipes, podemos contar com todas as equipes que participarão da Copa do Mundo.

O QUE VAMOS ENCONTRAR NESTE JOGO

Uniformes, equipes, jogadores e comentaristas oficialmente licenciados - criados com perfeição.
Todos os estádios oficiais, completos com os gritos de guerra das torcidas, comemorações e efeitos especiais.
Quatro níveis de dificuldade, incluindo o modo iniciante.
Escale uma seleção de elite com 22 jogadores. E, talvez, o que realmente seja inédito, é o conteúdo de "Por Trás dos Bastidores". De resto, nada especial e vale aqui mais uma vez um toque: dos três games de futebol mais importantes dos novos consoles, Winning Eleven 6, da Konami, ainda é a melhor opção (lembre-se, também, de Virtua Striker 3). A tentativa é boa, mas no fim das contas, veremos esses jogos beberem na fonte da Konami, que se mostra melhor a cada versão de WE.

• GAMECUBE

VIRTUA STRIKER 3

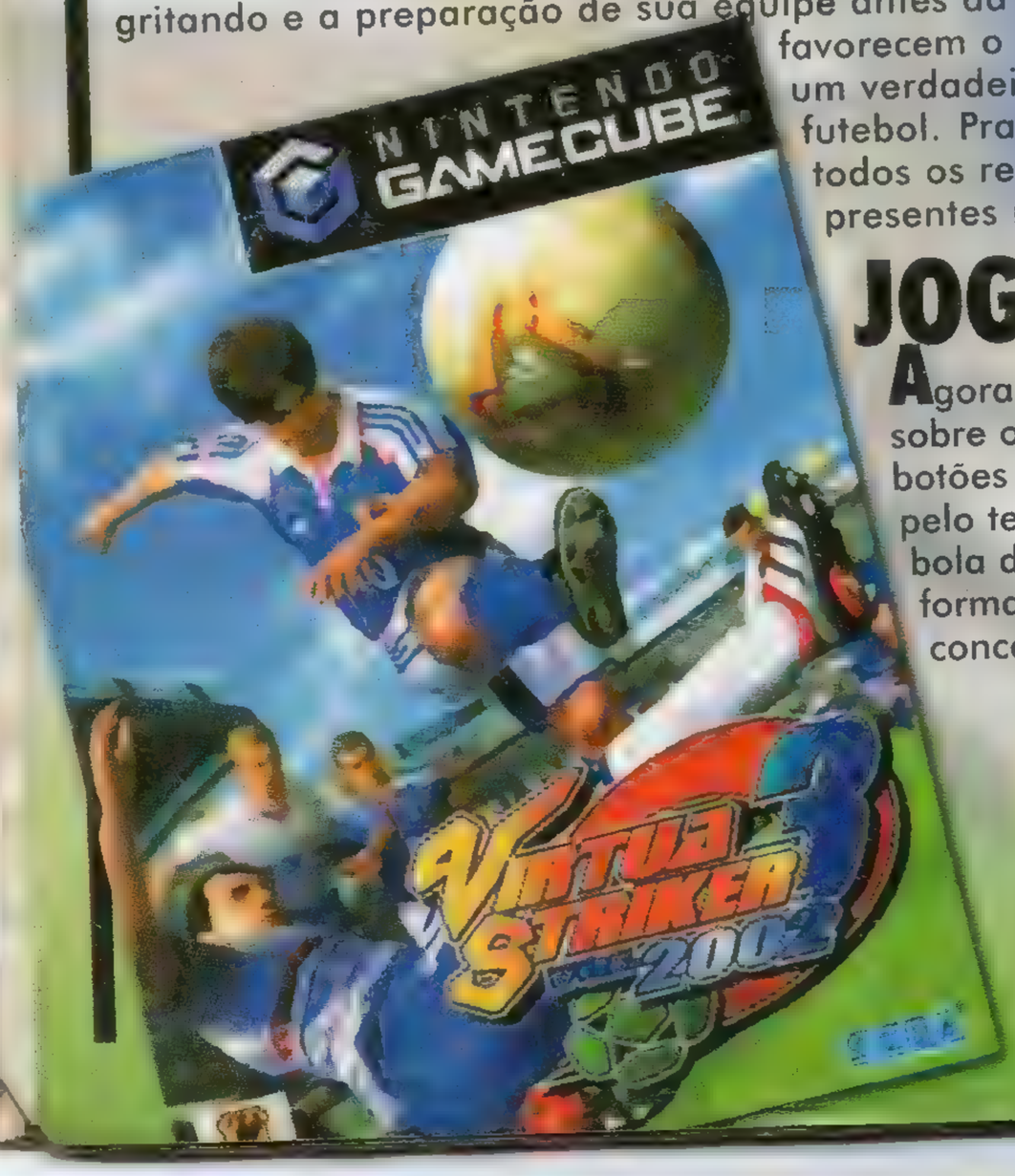
LANÇAM...O Fabricante: **SEGA AM2** • Origem: **Japão** • Disponivel: **Japão**

EM ÉPOCA DE COPA DO MUNDO VIRTUA STRIKER 3 É UMA OPÇAO NO CUBE

Quando Amusement Vision lançou Virtua Striker 2 para o Dreamcast, ficou uma sensação de algo mal-resolvido no ar, com muita gente reclamando e perguntando por que a empresa não pensou em estruturar o jogo para um console mais poderoso. Agora, parece que a resposta da desenvolvedora de jogos finalmente foi dada, com Virtua Striker 3 para o Game Cube. Não demorou muito e ele já está sendo aclamado como o mais belo título de futebol a ser criado para um console doméstico, ao lado de Winning Eleven 6, que você também confere nesta edição. Lançado em boa hora, já que estamos próximos da Copa do Mundo, são 64 equipes internacionais à escolha, juntamente com muitos estádios mundiais reproduzidos fielmente. A opção de criação de seus próprios competidores aparece como uma saída para o jogador que deseja personalizar seus times, com a possibilidade de substituir atletas fictícios por personalidades que existem na vida real. É a Sega atacando de novo, não deixando barato na concepção de jogos desde que resolveu investir apenas na criação de títulos para consoles de outras marcas.

O MELHOR AINDA É WINNING ELEVEN

Não há como dizer algo em contrário: o visual de Virtua Striker 3 é de arrebentar, desde a apresentação, que mostra os jogadores com uniformes detalhados e vibrantes, com seus cabelos se movimentando naturalmente contra o vento. A sensação de entrar nos gramados com a torcida gritando e a preparação de sua equipe antes da partida favorecem o clima de um verdadeiro jogo de futebol. Praticamente todos os recursos presentes na versão para Dreamcast estão aqui, permitindo participar de amistosos, treinar os membros do time e tomar decisões administrativas que irão, de uma maneira ou outra, influenciar o desempenho e iniciativa da equipe. Mas uma coisa tem que ser dita: nem FIFA 2002 e nem Virtua Striker 3 conseguem superar o jogaço da Konami, ou seja, Winning Eleven 6.



JOGABILIDADE SIMPLES

Agora, o mais importante para um jogo do gênero: a jogabilidade e o controle sobre os jogadores em campo. A princípio, o esquema é simples, disponibilizando os botões A e B para passes diferentes. O X lança a bola ao gol, cuja força é definida pelo tempo que o botão fica pressionado. Para executar os carrinhos ou roubar a bola dos pés adversários é só usar o Y, ficando os botões Z e R disponíveis para a formação e agressividade da equipe. Todos os movimentos são muito ritmados, concedendo ação incessante ao título.

SONIC, O BOM DE BOLA

Com tantos títulos de futebol surgindo para todos os consoles, cabe a Virtua Striker 3 inovar de alguma maneira. E a solução acabou sendo uma participação especial do porco-espinho mais querido dos games, contando com o apoio de toda a turma que o tem acompanhado em sua longa carreira apressada. Sim: é possível habilitar um time composto apenas pelas criaturazinhas de suas aventuras.

NA BRIGA PARA ALCANÇAR O PRIMEIRO LUGAR

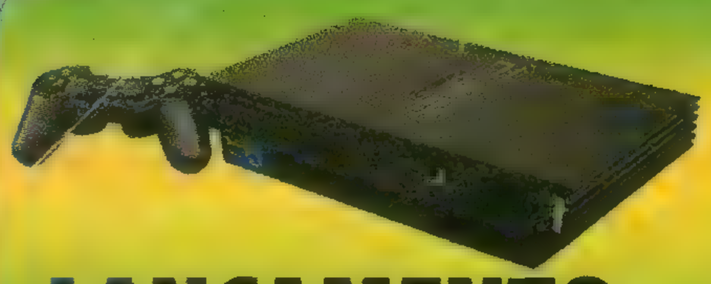
Virtua Striker 3 é a sétima atualização do grande título dos arcades, e a desenvolvedora Amusement Video tem esperanças de que venha a se tornar um campeão nos consoles domésticos também. O fato é que, Virtua Striker 2 v2000.1, do Dreamcast, é um ótimo jogo, aliás, o mais expressivo de futebol para o sistema, mas carece de atrativos que realmente o façam um sucesso nos lares de todo o mundo. Dessa vez, Virtua Striker 3 tem fortes chances de obter o que suas versões domésticas foram incapazes: disputar com pesos-pesados do tipo FIFA e Winning Eleven, o título que simula mais habilmente o futebol real.

AS MODALIDADES

estréia da série Virtua Striker no Game Cube reúne equipes de futebol de 64 países, e mais modos de jogo do que você poderia esperar. Para ser mais exato ainda, são nove modalidades: edit, training, international cup, tournament, league, penalty kick, ranking, goal replay e VS match. Edit é uma forma simples de criar jogadores e os torneios incluem quatro, oito, dezesseis ou trinta e dois times. A International Cup caracteriza oito ligas, cada uma trazendo quatro equipes. Neste modo, apenas os dois primeiros lugares podem participar do torneio final.

SONIC INVADE O CAMPO

Sonic, o porco-espinho , está tomando uma nova direção em sua vida. Cansado dos jogos de plataforma, não é que o mascote da Sega resolveu aparecer em Virtua Striker 3 para bater uma bolinha? Ele chuta, faz gols e ainda consegue arranjar tempo para exercitar sua habitual correria no meio de campo. Para surpresa de todos os seus fãs, não é só ele que marca presença, mas a turma inteira (Tails, Knuckles, Eggman e Amy) disponível como uma equipe jogável. Na verdade, esse time de feras é habilitado a partir do momento que o jogador prova o seu valor controlando as seleções formadas por seres humanos, desde já, é uma formação vencedora. Lembre-se de colocar o gordão Eggman no gol, Sonic no ataque e Amy no meio campo... quem foi que disse que as mulhreres não combinam com futebol?

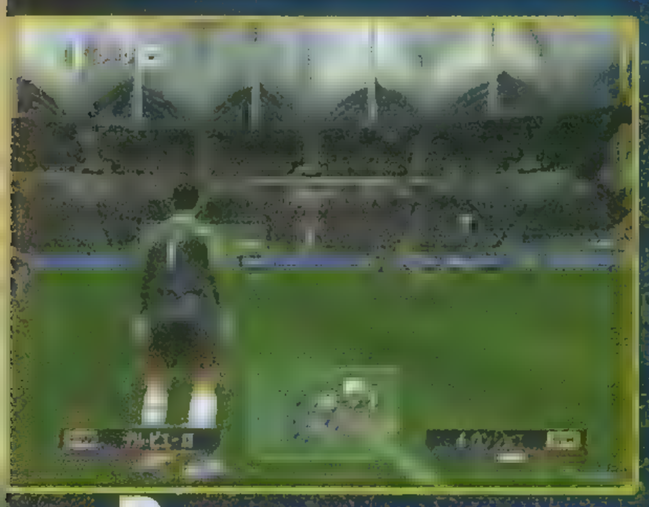


• PLAYSTATION 2

WINNING ELEVEN 6

LANÇAMENTO

Fabricante: **Konami** • Origem: **Japão** • Disponível: **Japão/Brasil**



O CAMPEÃO DOS CAMPEÕES!

World Soccer Winning Eleven 6, desenvolvido pela Konami, marca o retorno de um dos melhores jogos de futebol já criados. A Copa do Mundo está aí e esse é o momento para colocar seu time em campo, numa incrível simulação do esporte mais amado do mundo. Desde a versão 4, os aperfeiçoamentos do jogo não se mostravam tão visíveis quanto desta vez. Isso não quer dizer que o único setor a ganhar nova roupagem foi o gráfico, o movimento dos jogadores está muito mais natural, com o triplo de quadros de animação, mas sim que todos os parâmetros foram alterados, para melhor é claro. A visualização evoluiu em todos os sentidos: os mínimos detalhes podem ser percebidos, com o jogador tocando a bola com o lado do pé, se esticando para fazer um cruzamento ou para finalizar um chute a gol. Mais um dos jogos que já nasceu campeão em sua categoria. Não bastasse as novidades, a Konami preparou uma abertura que é um espetáculo de arrancar suspiros. Além da música do Queen (We Will Rock You), você verá uma animação de arrasar, com uma bela homenagem à nossa seleção tetra campeã. Lembramos ainda, que outra faixa do Queen (We Are The Champion) toca ao final do campeonato. Enfim, Winning Eleven 6 foi eleito por nós da GameOver, como o principal game de futebol para o PlayStation 2, deixando todos os concorrentes para trás.

TRABALHAR EM GRUPO É PRECISO

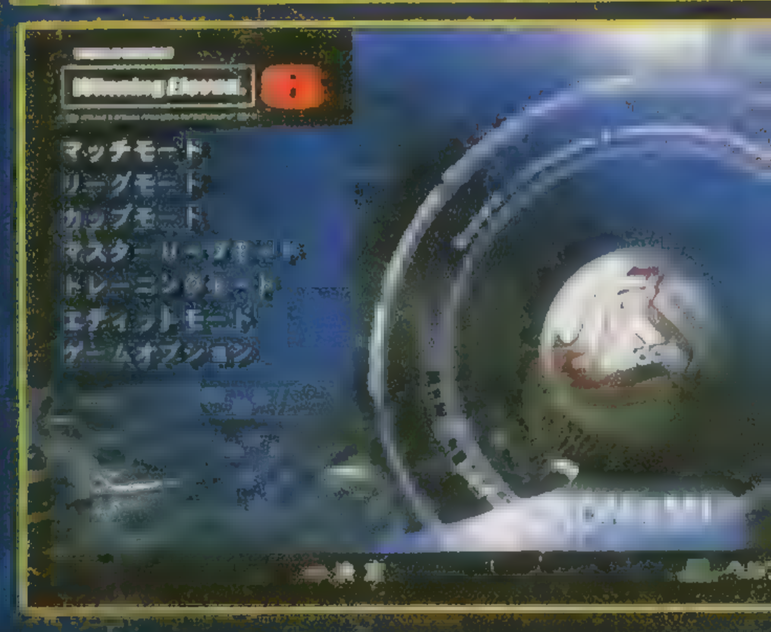
Por ser uma representação fiel de futebol, a marca Winning Eleven sempre foi referência para o gênero. O realismo é tão grande, que o tédio característico de certas partidas também é reproduzido ao máximo, deixando qualquer um com aquela vontade de impor ritmo à partida. O grau de inteligência artificial dos atletas virtuais desafia o QI de muitos equivalentes reais, o que assusta para valer. A sofisticação é tamanha, que não será nada incomum pensar em Winning Eleven 6 como um espetáculo verdadeiro de futebol. No nível "extreme", por exemplo, vencer a máquina se transforma numa façanha digna de uns poucos jogadores viciados. A simulação do game consegue realizar de tudo com uma grandeza de dar inveja a qualquer seleção mundial: fazer triângulações, inverter o esquema de atuação e reverter diversos gols para o placar. Montar seu time não é tão simples quanto parece, porque não basta apenas poder de chute e rapidez de movimentos. No sexto exemplar da série, toda e qualquer destreza é levada em conta, por mais insignificante que possa parecer. Um equilíbrio entre os valores de cada jogador é muito adequado, caso contrário será difícil chegar a um aproveitamento total do trabalho em grupo, ou seja, você será humilhado em campo. Pode soar absurdo, mas há um medidor até mesmo para o entrosamento dos jogadores. O modo de treinamento é um dos mais inventivos dos últimos tempos.

MENUS QUE NÃO ACABAM MAIS!

A Konami não se cansa de inovar: World Soccer Winning Eleven 6 já ganhou a Copa. É a melhor experiência envolvendo futebol para um console doméstico. Os únicos poréms ficam por conta dos milhares de menus, que trarão muita confusão para quem não teve contato com as versões que o antecederam, todos em japonês e alguns dados desatualizados quanto à escalação de algumas equipes. Na visualização à distância ocorrem certos slowdowns. No entanto, esses fatores não são suficientes para diminuir a sensacional atmosfera do maior campeão de futebol dos gramados virtuais.

REAGINDO COM TUDO

A resposta dos jogadores aos comandos está mais rápida, sem poupar fôlego dos integrantes do time. Certas funções dos botões foram alteradas, é o caso dos saltos, agora realizados pelo botão R3 e a ausência da corrida média ao apertar do R2. O pessoal da Konami não pára de acrescentar novidades ao franchise, que como nunca tem novidades no controle dos personagens, mais diretos e consistentes. A vitória sobre o time adversário está mais baseada no domínio de técnicas e nos dribles. Agora, o mais habilidoso tem maiores chances de vencer, pois as reações estão automáticas. Praticamente tudo é possível: dribles secos, manhas, proteger a bola com o corpo e outros movimentos arrojados. Sob algumas circunstâncias, driblar o goleiro com os direcionais é uma alegria, logo a seguir invertendo toda a jogada com o botão ○. O balanço de jogo foi alcançado com êxito, pois não há mais uma fórmula ideal para enganar a equipe oponente, restando ao jogador a aprender os fundamentos da profissão na marra. E a Konami já está anunciando uma versão Final Evolution deste para o fim do ano, correndo o risco de tornar Winning Eleven 6 perfeito em todos os quesitos.



APRENDENDO COM O JOGO

Se o Brasil, durante a Copa, tiver uma performance tão boa a ponto de fazer as comemorações cheias de coreografias executadas pelos jogadores em Winning Eleven 6, então temos motivos sem fim para irmos nos alegrando. As características pessoais de cada jogador também estão mais marcantes. Roberto Carlos, por exemplo, dá a sua típica corridinha antes de cobrar uma falta e David Beckham, do futebol inglês, costuma girar os braços para fazer as cobranças. Os cenários para treinar as habilidades futebolísticas do jogador aumentaram de oito para quinze estádios, construídos com muita precisão e detalhamento. Incluiu-se, até mesmo, diferentes tonalidades nas cores dos gramados desses locais de competição, afetadas diretamente pela quantidade de iluminação dos estádios. Alguns campos aparecem bem cuidados, outros, se assemelham àqueles onde se disputam campeonatos de várzea. A torcida cumpre o seu papel, mas continua parecida com a da versão anterior, a exceção que as vaias são corriqueiras nos jogos disputados fora de casa. Com os novos ângulos, não é nada incomum ter a impressão de se estar assistindo a uma partida de futebol pela televisão. A visão pode ser estabelecida a partir de nove pontos distintos, como se fossem câmeras semi-fixas, do alto dos estádios. Completando, existem câmeras instaladas dentro dos gols para mostrar os replays, quando é possível ver detalhes curiosamente retratados, como punhados de grama e barro voando ou o passar veloz dos jogadores. Senão os únicos defeitos visuais, a aparência das faces dos competidores estão menos convincentes e na hora em que muitos atletas aparecem simultaneamente disputando a bola, a quantidade de quadros por segundo sofre uma ligeira queda, diminuindo a velocidade. A nossa seleção poderá aprender muito com World Soccer Winning Eleven 6.

ULTRA JOVEM

PARA SABER QUEM ELES ESTÃO PRESTES A ENFRENTAR, SÓ MESMO NA ULTRAJOVEM!

JÁ NAS BANCAS

"Shaman King"

PREVIEW

DRAGON BALL Z: THE LEGACY OF GOKU

infogrames • game boy advance

Dragon Ball tornou-se um sucesso mundial, popularizando-se com o mangá e o anime. Depois de ganhar diversas versões nos aparelhos da geração de 16 e 32 bits, é a vez de Goku e sua turma chegarem ao portátil GameBoy Advance em um game sob o título The Legacy of Goku. Trata-se de um RPG no qual o herói terá que salvar o filho, Gohan, das garras do vilão Raditz. Nessa aventura, os famosos personagens irão aparecer durante o trajeto, proporcionando muitas batalhas memoráveis. O jogo apresentará, também, uma boa quantidade de buscas paralelas para manter o interesse, além de batalhas em tempo real e o aprendizado contínuo de muitas técnicas marciais, que se mostram na televisão. Uma novidade da Infogrames.

X-MEN: NEXT DIMENSION

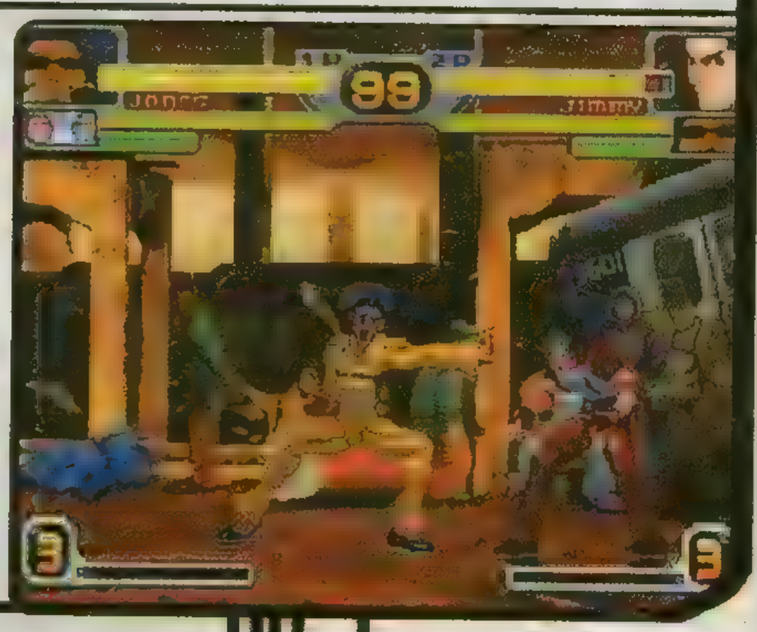
activision • playstation 2 • game cube

A Activision está trazendo os mutantes dos quadrinhos para o Game Cube, X-Box e PlayStation 2 num jogo de luta que coloca à disposição 24 personagens diferentes do universo X-Men, além de oito áreas de confronto que podem ser estraçalhadas, dada a interatividade com os cenários. Next Dimension segue uma tendência de Mutant Academy. e algumas das áreas de luta também se dividem em muitas seções, que podem ser visitadas pelos X-Men e seus inimigos, executando golpes no ar, supercombos e dezenas de manobras de luta. A proposta é que o título alcance o mercado em outubro deste ano.

RAGE OF THE DRAGONS

evoga • arcade

Junho é o mês de Rage of The Dragons, uma produção da empresa Evoga, remanescente da SNK, para o Neo Geo, que já estava sendo considerado um sistema ultrapassado. A princípio, o jogo oferece 14 lutadores selecionáveis e desde já está sendo apontado como a continuação de Double Dragon, feito pela Technos em 1995. Rage of The Dragons lança, inclusive, os irmãos Billy e Jimmy Lee em um título de luta 2D que promete muito. A distribuição no Japão ficará por conta da Noise Factory. Pasmém! Dentre os competidores, está uma brasileirinha lutadora de capoeira, Pupa Salgueiro. E pensar que a moda pegou a partir de Eddy Gordo.



AUTO MODELLISTA

capcom • playstation 2

Esse é o nome da próxima investida da Capcom no mundo dos simuladores de corrida, que será mostrado pela famosa desenvolvedora na feira Auto Asia 2002, de carros, a ocorrer no Japão. Para esse título, a Capcom está reunindo elementos de simulação e desenho animado, a partir da utilização do processo cel-shading, para a composição dos veículos e cenários. Mazda, Nissan, Toyota e outras companhias de renome no mundo automobilístico já confirmaram a participação no game, que permitirá ao jogador utilizar recursos para configurar suas máquinas da maneira que quiser, também por meio de peças e acessórios especiais.

DISNEY ALL-STAR SPORTS SOCCER

konami • game cube • game boy advance

Tudo o que a Konami toca vira ouro. Com uma trilha de sucessos, agora a empresa está desenvolvendo a série Disney All-Star Sports, da qual este, de futebol, também faz parte. Nos campos gerados pelo Game Cube e GameBoy Advance, estarão muitos personagens populares da Disney em partidas para lá de animadas. A Konami espera presentear os jogadores com Soccer em 18 de julho, enquanto a versão americana ainda não teve confirmação de lançamento.

COLIN MCRAE RALLY 3

codemaster • playstation 2 • x box

A desenvolvedora Codemaster está às voltas com este título que, segundo ela própria, está vindo para botar um ponto final na luta entre os simuladores de rally. Logo, mundos e fundos estão sendo prometidos para incrementar o jogo, a começar pelos veículos disponíveis, que serão formados por aproximadamente 13.000 polígonos ou mais (quase três vezes mais que o número utilizado para a concretização dos carros velozes que aparecem em Gran Turismo 3, o que é difícil de engolir). Está programado para o X-Box e PlayStation2.

MALU GAMES
•PLAYSTATION 2
•GAMECUBE
•PS ONE
•X-BOX
ENVIAMOS PRA TODO BRASIL!
GALERIA PAJÉ - TÉRREO -LOJA 09
R. Com. Affonso Kherlakian, 79
CEP: 01023-040 - Centro - SP
Fone/fax: (0xx11) 3313-5236
AQUI VOCÊ ENCONTRA OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS!

Star Wars Racer Revenge

Playstation2

ANAKIN (EPISODE 1): para competir na pele do jovem Anakin, consiga a volta mais rápida em cada pista.

DARTH MAUL: para este personagem aparecer, consiga um score KO em todas as pistas.

WATTO: para desbloquear este personagem, consiga as três melhores voltas em todas as pistas.

SEBULBA (EPISODE 1): vença todos os três torneios com Sebulba, para conseguir desbloqueá-lo.

REPARAÇÕES EFICAZES: se sofrer um dano, durante uma corrida, mantenha L2 + R2 pressionados. Consiga assim, reparar sua nave sem perder velocidade.

DARTH VADER: jogue com Anakin, Watto e Darth Maul. Depois, vença o tournament mode com um deles e Darth Vader ficará disponível no jogo.

PLAYSTATION 2

Time Crisis 2

Armas Automáticas:

complete, com sucesso, o story mode duas vezes e ganhe estes úteis brinquedos bélicos.

Crash Bandicot: Vortex Revenge

Gema azul:

a gema azul está no primeiro nível. Basta sobreviver sem perder energia para entrar no nível bônus. Não é preciso ir até o modo bônus, e sim na plataforma que está neste nível.

Final diferente:

Consiga as 46 gemas para ver um final diferente.

Rayman M

No menu principal, selecione uma nova partida. Crie um novo arquivo. Escreva os códigos abaixo (mas não confirme com end) aperte L2 + quadrado + círculo. Aparecerá uma mensagem. Aqui estão os códigos:

todos os personagens disponíveis: PUPPETS

Skins disponíveis: CARNIVAL

Niveis disponíveis (só em modo1): FIELDS

Niveis disponíveis (todos os modos): ALLRAYMANM

Corridas disponíveis (só em modo 1): TRACKS

Corridas disponíveis (todos os modos): ALLTRIBE

Níveis Battle disponíveis (só em modo 1 lum spring): ARENAS

Niveis Battle disponíveis (todos os modos): ALLFISH

Todos os mapas com uma imagem e uma música do Charlie Chaplin: OldTV

Modo 3D: 3dVision

Twisted Metal: Black

Vida e turbo infinitos:

durante o jogo aperte L1 + L2 + R1 + R2 e direita, esquerda, baixo, cima. Aparecerá as palavras "Invulnerability On".

Trocar armas por vida:

durante o jogo aperte L1 + L2 + R1 + R2 e, rapidamente, triângulo, x, quadrado, círculo. Aparecerá as palavras "Weapons For Health".

Armas infinitas:

durante o jogo aperte L1 + L2 + R1 + R2 e, rápido, cima, x, esquerda, círculo.

Matar de uma vez:

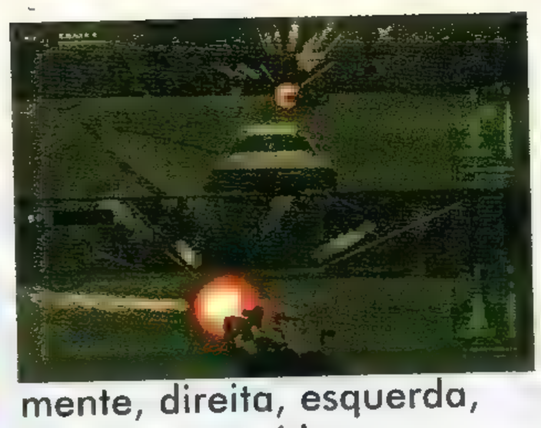
durante o jogo aperte L1 + L2 + R1 + R2 e, rapidamente, x, x, cima.

Mega Machine Guns:

durante o jogo pressione L1 + L2 + R1 + R2 e, rapidamente, x, x, triângulo.

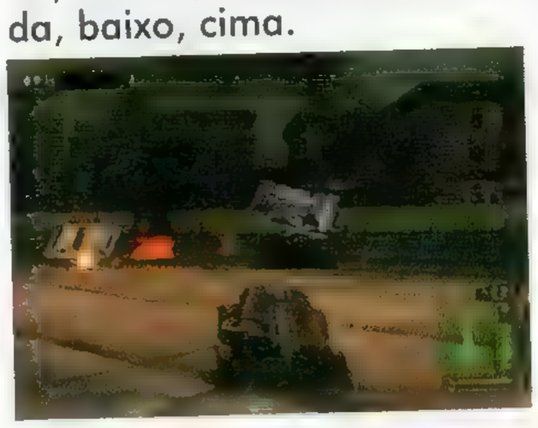
Ataque especial:

durante o jogo aperte L1 + L2 + R1 + R2 e, rapidamente, direita, esquerda, cima, seja rápido.



Invencibilidade:

durante o jogo aperte L1 + L2 + R1 + R2 e, rapidamente, cima, baixo, esquerda, direita, direita, esquerda, baixo, cima.



Lista de ataques de energia

Freeze Ball: cima, baixo, cima.

Mina: direita, esquerda, baixo.

Charge-Up Mina: direita, esquerda, baixo (mantenha apertados os botões durante um segundo).

Invisibilidade:

esquerda, esquerda, baixo, baixo.

Escudo: direita,direita, baixo, baixo.

Salto: L1 + R1

Arma de Fogo Traseira: esquerda, direita, baixo+botão arma.

Batman Vengeance

Power Moves e 120 Pontos:

Vá até o menu principal e aperte duas vezes L1, duas vezes R2, L1, R2, L1, R2. Acenderá, assim, todos os power moves e os 120 achievement points. Com essa dica, você poderá fazer muitos estragos em seus inimigos.

World Rally Championship

Câmera Invertida: ontheceiling
Mais Velocidade: evopower
Voz do co-piloto rápida: heliumaid
Visão helicóptero: downbelow o downunder
Efeitos psicodélicos: imgoingcrazy
Circuitos escondidos: opensesame
Challenge WRC: aqui vão os códigos para a seleção
Montecarlo: L5020K
Portugal: PHY8ZP
Suécia: 745MJJ
Grã Bretanha: YJFTRS

MX Rider

Todos os circuitos:
escreva ATARI ou IRATA, como nome, no modo campeonato. Saia do modo campeonato e entre no modo corrida simples. Com isso, todos os circuitos estarão abertos, divirta-se.

Sled Storm

Modo Rival Challenge:
acabe o jogo no modo campeonato com qualquer personagem.

Circuito Black Diamond:
acabe o jogo no modo campeonato com qualquer personagem.

Sunny Garcia Surfing

Todos os surfistas
na tela de título, segure ***L1*** + ***R1*** e aperte: esquerda, círculo, cima, círculo, esquerda.

Todas as pranchas
na tela de título, segure ***L1*** + ***R1*** e aperte esquerda, círculo, cima, baixo, círculo, esquerda, baixo, círculo, x.

RedCard 20-03

Destravar o time Samurai

Vença-os e conquiste o continente asiático no modo "World Conquer". Assim, também terá acesso ao estádio Youhi Gardens.

Destravar o time SWAT

Vença-os e conquiste o continente norte-americano no modo "World Conquer". Assim, também terá acesso ao estádio Nova City.

Destravar o time Dolphins

Vença-os e conquiste a Oceania no modo "World Conquer". Assim, também terá acesso ao estádio Nautilus.

Destravar o time Apes

Vença-os e conquiste o continente africano no modo "World Conquer". Assim, também terá acesso ao estádio Victoria Falls.

Nascar Heat 2002

Modo Hardcore

Aperte no menu principal cima, baixo, esquerda, direita, R1, cima, baixo. Para o Arcade style no modo Beat the heat, aperte, no menu principal, cima, baixo, esquerda, direita, R1, esquerda, direita.

Atirar bolas de tinta

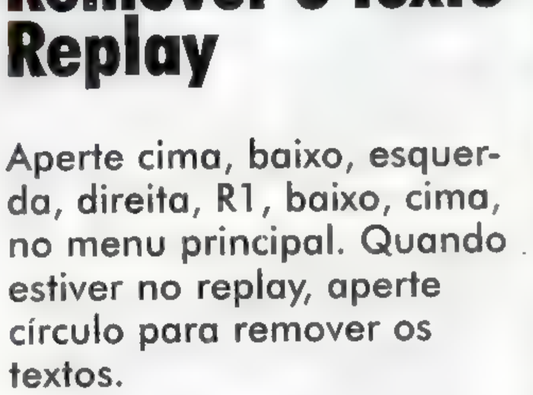
Escolha o modo Single Race ou Head-tohead. Depois, na tela de Race Day, aperte cima, baixo, esquerda, direita, R1, cima (2). Outro modo de fazer é entrando no modo Pratice e apertar cima, baixo, esquerda, direita, R1, baixo (2). Para atirar as bolas, aperte o botão de buzina.

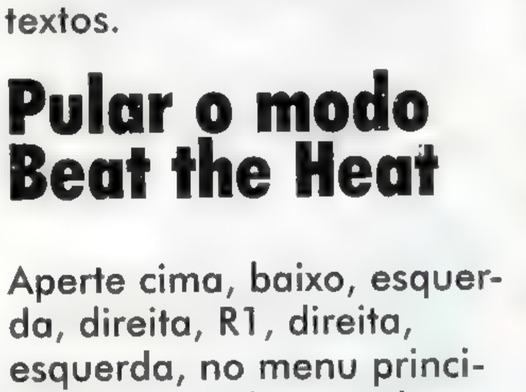
Remover o texto Replay

Aperte cima, baixo, esquerda, direita, R1, baixo, cima, no menu principal. Quando estiver no replay, aperte círculo para remover os textos.

Pular o modo Beat the Heat

Aperte cima, baixo, esquerda, direita, R1, direita, esquerda, no menu principal. Acessando o modo Beat the Heat, você terá pulado o primeiro level.





DICA DO MÊS

Resident Evil Game Cube

Granadas Infinitas

Equipe o Lançador de Granadas com qualquer munição no primeiro slot do seu inventário, vá para o Item Box e o carregue, caso ainda não esteja no primeiro slot. Esteja certo que você já tenha um cartucho de acid rounds no seu inventário, você pode usar outro tipo de cartucho para seu Lançador de Granadas. Coloque um em seu inventário, caso não o tenha.

Abra o Item Box, o primeiro slot deve estar vazio (caso não esteja, faça isso agora, saia e abra o Item Box novamente). Selecione os Acid Rounds. Coloque os Acid Rounds no primeiro slot do Item Box. Mova o cursor para Acid Rounds. Pressione o botão A. Mova o cursor para o slot do Lançador de Granadas.

Aperte A novamente. Você terá, agora, 456 tiros. Saia do menu. Dê uma olhada no Inventário, vai aparecer 240 rounds no seu Lançador de Granadas. Mas isso continuará funcionando, dê alguns tiros e você verá que a quantidade de munição irá diminuir normalmente. Repita o processo para continuar com munição infinita.

GAME SHARK

SPIDERMAN MOVIE
Playstation2

Health Infinito
DE4E5216BCA99B84
Destravar Level Option
C10A472ABCA99B84
Webbing Infinito
C10A4722BCA99B84
Modo Matrix Fight
C10A4732BCA99B84
Destravar Combat Controls
C10A472EBCA99B84
Mini Spiderman
C10A473ABCA99B84
Bighead Spiderman
C10A47C6BCA99B84
Modo Primeira Pessoa
C10A47C2BCA99B84
Código dos Personagens:
Jogue com Wrestler Spidey
C10A4776BCA99B84
Jogue com Evil Spidey
C10A4772BCA99B84
Jogue com Green Goblin
C10A4772BCA99B84
Jogue com Mary Jane
C10A477ABCA99B84
Jogue com Shocker
C10A4706BCA99B84
Jogue com Scientist
C10A4702BCA99B84
Jogue com Thug 1
C10A470EBCA99B84
Jogue com Thug 2
C10A470ABCA99B84
Jogue com Thug 3
C10A4716BCA99B84
Jogue com Helicopter Pilot
C10A4712BCA99B84
Jogue com Matrix Spidey
C10A471EBCA99B84
Jogue com Police Officer
C10A471ABCA99B84
Jogue com Wrestler Spidey
C10A4726BCA99B84
Destravar Art/Most Movies
C10A4736BCA99B84
Destravar Vulture Movie
C10A476EBCA99B84
Destravar Shocker Movie
C10A476ABCA99B84
Destravar Roupas Secretas
C10A4252BCA99B9C

Spiderman Movie

Filme especial do Abutre

Para ter acesso a uma animação extra com o personagem "Vulture", some 20 mil pontos no modo "Story".

Destravar Pinhead Bowling

Alcance 10 mil pontos no modo "Story". Ative o modo e o mini-game estará disponível no modo de treino.

Wrestler Spiderman

Para jogar com o Aranha lutador, complete o jogo na dificuldade "Easy".

Jogar com Spiderman de Alex Ross

Para jogar com o Aranha feito por Alex Ross, complete na dificuldade "Normal".

Jogar como Peter Parker

Complete o jogo na dificuldade "Easy".

Seleção de fase

Entre com o código "ARACHNID" no menu de "cheats".

Jogar com Green Goblin

Inicie o jogo no "Hard" ou "Super Hero". Na primeira fase, pause o jogo no menu "cheats". Entre com o código "ARACHNID" para abrir todos os estágios. Use o "Level Warp" para ir à última fase. Este é o final cinematográfico. Quando jogá-lo, será como se tivesse terminado o jogo em todas as dificuldades possíveis. Volte ao menu principal e vá ao "secret store". Ative o Green Goblin. Use o "level warp" ou comece um novo jogo controlando-o.

Todos movimentos de combate

Para destravar todos os "Spidey's Combat Moves", vá à tela "cheats", nos menus especiais, e entre com o código KOALA.

DREAMCAST

Marvel vs. Capcom

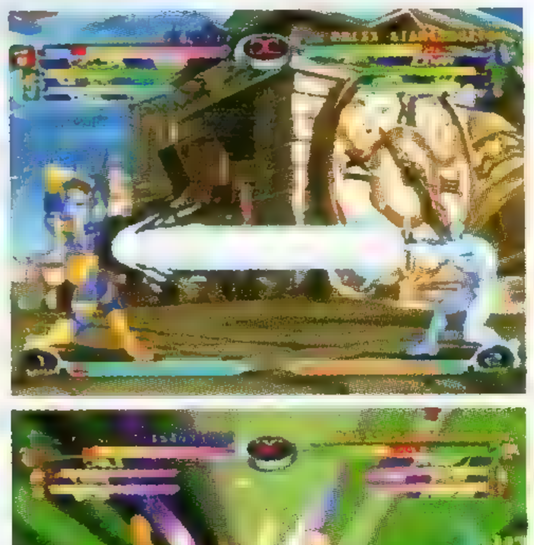
Na seleção de personagens, coloque o cursor sobre Morrigan, pressione para jogar com Shadow Lady: cima, esquerda, esquerda, baixo, baixo, baixo, baixo, baixo, baixo, esquerda, esquerda, cima, cima, cima, cima, direita, direita, esquerda, esquerda, baixo, baixo, direita, direita, baixo, baixo, esquerda, esquerda, cima, cima, esquerda, esquerda, baixo, baixo, baixo, baixo, baixo.

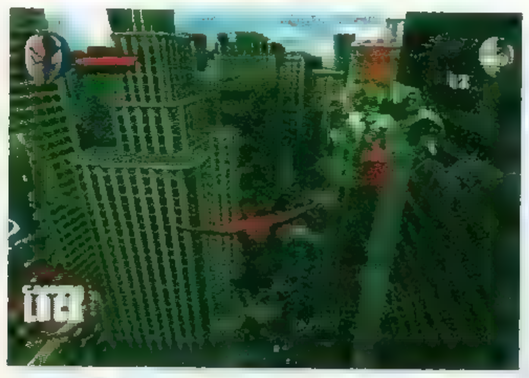
Jogar com Gold War Machine:

Coloque o cursor no Zaguief e pressione: esquerda, esquerda, baixo, baixo, direita, direita, baixo, baixo, esquerda, esquerda, cima, cima, cima, cima, direita, direita, esquerda, esquerda, baixo, baixo, baixo, baixo, direita, direita, cima, cima, esquerda, esquerda, baixo, baixo, direita, direita, cima, cima, cima, cima.

Hulk Laranja

Coloque o cursor em Chun-Li e pressione: direita, direita, baixo, baixo, esquerda, esquerda, direita, direita, baixo, baixo, esquerda, esquerda, cima, cima, cima, baixo, baixo, direita, direita, cima, cima, baixo, baixo, baixo, baixo, cima, cima, cima, cima, esquerda, cima.





GAME CUBE

Spiderman Movie

Modo cheat:
no menu cheat, na seleção especial, escreva o código ARACHNID. Com isso, serão desbloqueados todos os níveis, as seqüências FMV e as fotos.

Desbloquear todos os níveis:
no menu cheat, na seleção especial, escreva o código IMIARMAS.

Modo cabeça grande:
no menu cheat, na seleção especial, escreva o código GOESTOYOURHEAD.

Modo primera pessoa:
no menu cheat, na seleção especial, escreva o código UNDERTHEMASK.

Modo Matrix:
No menu cheat, na seleção especial, escreva o código DODGETHIS.

Jogue com Thug:
no menu cheat, na seleção especial, escreva o código THUGSRUS.

Jogue com Lab Scientist:
no menu cheat, na seleção especial, escreva o código SERUM.

Jogue com Mary Jane:
no menu cheat, na seleção especial, escreva o código GIRLNEXTDOOR.

Jogue com Knuckles the Thug:
no menu cheat, na seleção especial, use o código KNUCKLES.

Jogue com Uncle Ben's Killer:
no menu cheat, na seleção especial, digite o código STICKYRICE.

Jogue com Shocker:
no menu cheat, na seleção especial, escreva o código HERMANSCHULTZ.

Jogue com um policial:
no menu cheat, na seleção especial, escreva o código REALHERO.

Jogue com Captain Stacey:
no menu cheat, na seleção especial, escreva o código CAPTAINSTACEY.

Vida Infinita:
no menu cheat, na seleção especial, escreva o código ORGANICWEBBING.

Jogue com Peter Parker:
acabe o jogo uma vez, em dificuldade fácil, e ative essa seleção.

Pac Man World 2

Para desbloquear o Pac-Man original do arcade, consiga 10 símbolos em diferentes níveis.

Para desbloquear Ms. Pac-Man original do arcade, consiga 180 símbolos em diferentes níveis.

NBA Courtside

Equipe Secreta: entre no menu habilidades e aperte o botão da esquerda e direita ao mesmo tempo. Escute um som metálico. Os nomes das equipes aparecerão em amarelo na seleção. Se não funcionar, vá até o menu controller e faça o teste, apertando esquerda, direita, esquerda, direita, x, x, direita.

GAME SHARK

VIRTUA FIGHTER 4 PlayStation2

Código Mestre
0E3C7DF21853E59E
EE8EFEF6BCD7A57A
P1com Vida Infinita
CE775A9EBCA99B4C
P1 com 50% de Vida
0E775A9EBCA99B4C
CE775A9EBCA99BE6
Mate P2 com 1 Golpe
0E775A9EBCA99B4C
CE775A9EBCA99B85
P2 com Vida Infinita
CE7753C6BCA99B4C
P2 com 50% de Vida
0E7753C6BCA99B4C
CE7753C6BCA99BE6
Mate P2 com 1 Golpe
0E7753C6BCA99B4C
CE7753C6BCA99B85
Round Time Infinito
CEAD99EABCA9A28B
Tempo Curto de Jogo
DEAD9886BCA99B84
P1 Vitória em 1 Round
0EAD9866BCA99B83
FEAD9866BCA99B84
999 Vitórias
CEAD986EBCA99E6A
Grand Master Rank
CE777012BCA99B9D
9999 Vitórias
CE77701EBCA9C292
Sem Derrotas
CE777018BCA99B83
Tenha todos os Itens
BE45F45ABCE29B84
FEFEFEF9BCA99B83
Tenha 5 Ruby Bracelet
DE45F41EBCA99B84
P1 Jogar com Dural
FE481D0EBCA99B83
P2 Jogar com Dural
FE481E09BCA99B83
P1 Vitória em 1 Round
Lutas de 2 Rounds
0EAD9866BCA99B83
FEAD9866BCA99B84
P1 Vitória em 1 Round
Lutas de 3 Rounds
0EAD9866BCA99B83
FEAD9866BCA99B85
P1 Vitória em 1 Round
Lutas de 4 Rounds
0EAD9866BCA99B83
FEAD9866BCA99B86
P2 Vitória em 1 Round
Lutas de 2 Rounds
0EAD9861BCA99B83
FEAD9861BCA99B84

GAME SHARK

STATE OF EMERGENCY

PlayStation2

Código Mestre
0E3C7DF21853E59E
EE87A1F2BCC4CC5
Pontuação Maciça
DE8140C2C19E7B82
DE8140CEC19E7B82
Tempo Infinito
CE813A72BCA99B84
Vida Infinito
CE813A76BCA99B84
Munição Infinita
CE813A7EBCA99B84
Personagens Extras
CE812FF6BCA9A2A2
Punch Off Heads
CE813A06BCA99B84
Mais Saques
CE813A02BCA99B84
Sempre Tiny Mode
CE813A0EBCA99B84
Sempre Huge Mode
CE813A0EBCA99B85
Use L3 para Tiny Mode
0E810438BCA99A80
CE813A0EBCA99B84
Press R3 para Huge Mode
0E810438BCA99A7E
CE813A0EBCA99B85
Pressione L3+R3 para Modo Normal
0E810438BCA99A7C
CE813A0EBCA99B83
Total Time
DE8140E2FBE4563B
Chaos Level Completo
CE813EFEBCA9FA7C
CE812EFEBCA9FA7C
Revolution Completo (Todos os Níveis)
CE813F06BCA99B8C
Mortes Mega Corporação
DE812EB6BCB8DDC2
Mega Gang Kills
DE812EBEBCB8DDC2
Pontuação Corporação Maciça
DE813B06BCB8DDC2
Pontuação Gangue Maciça
DE813B7ABCB8DDC2
Nível Super Chaos
CE8146FEBCA9C292
Nível 1- Pouco Caos
DE81467EBCA99BE7
Nível 2- Baixo Caos
DE81467ABCA99BE7
Nível 3- Baixo Caos
DE814606BCA99BE7

XBOX

Dead or Alive 3

Jogue com Ein:

acabe o jogo com todos os lutadores e jogue com Hayate no modo survival. Vença pelo menos três adversários e escreva EIN na tela inicial. Ein ficará acessível em todos os modos, à exceção do story.

Kasumi de Uniforme:

vença no modo exercise e no modo sparring, Kasumi ganhará um belo uniforme escolar bem ao gosto dos japoneses.

Jogue com Zack:

derrote vinte adversários no modo survival e Zack terá um lindo bodysuit prateado em seu guarda-roupa.

Ein sem Camisola:

vença no modo attack, em menos, de seis minutos e verá Ein de uma forma especial.

Modo Theater:

Complete o modo story com um personagem e conseguirá acessar não apenas vídeo dele, mas também poderá visualizar os vídeos de todos os outros competidores do game.

Créditos:

Vença o jogo com todos os lutadores e conseguirá acessar uma opção que coloca os créditos finais na tela de settings.

Vitória Sob Controle:

Durante a cena da vitória, aperte R3 ou R4 e use os sticks analógicos para mudarem o ângulo da câmera. O lado esquerdo coloca a câmara à volta da personagem. O lado direito faz zoom.

Belo Peixe:

Carregue o game, aperte Start para pular a introdução. Uma vez na tela de título, não aperte Start e espere que a introdução recomece. Em vez de iniciar no Azuchi, o jogo começará no Aquário. Esata é uma excelente oportunidade de ver Helena nadar no tanque, vestida com o seu biquini vermelho.

Mad Dash Racing

Personagens:

pause o game e mantenha L pressionado. Em seguida, aperte X, B, ESQUERDA, Y, 2x DIREITA.

Personagens Voadoras:

pause o game e mantenha L pressionado. Em seguida, aperte X, Y, A, 2x ESQUERDA, 2x DIREITA.

Objetos Fracos:

Cansado de ser atingido pelos itens? Então, pause o jogo e, com L pressionado, aperte X, B, B, 2x ESQUERDA, Y, B, E.

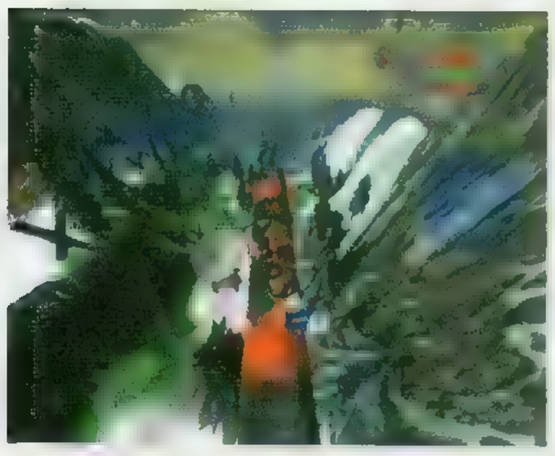
Dark Summit

Pontos Extra:

vá até o menu principal, mantenha BACK + START pressionados e aperte Y, L, X, B, R, A, R, A. Se o código funcionar, você ouvirá um som. Ganhe 9.100.000 lift points, que darão a você acesso a todos os elevadores, menos ao de Moon Gate. Além disso, ganhe também 9.100.100 equipment points, que desbloqueiam todas as tábuas, acessórios e manobras especiais.

Todos os Personagens:

no menu principal, mantenha BACK + START pressionados e aperte Y, L, X, B, R, A, R, B. Se o código funcionar, você ouvirá um som.



Recuperação Rápida:

para conseguir se restabelecer rapidamente depois de uma queda, só precisa apertar o botão A.

Project Gotham Racing

Carros e Pistas:

escreva Nosliw como nome e veja todos os carros e pistas.

Mercedes Rápida:

para aumentar a velocidade do seu Mercedes, escreva Reki como nome.

Aston Martin V12 Vanquish:

vença no modo arcade nível 4 e ganhe este carro.

Boxters:

para ganhar este carro, vença o desafio de Kudos no nível 2.

Camaro SS:

ganhe todas as medalhas de ouro no Quick Race do nível 2, e este veículo será seu.

Porshe Carrera:

vonsiga 150.000 kudos e ganhe esta máquina.

Corvette Z06:

vença o Kudos Challenge no nível 7, e este carro ficará disponível.

Delfino Feroce:

arrecade 75.000 kudos e este carro ficará selecionável.

Ferrari F50:

Junte 200.000 kudos e a Ferrari será sua.

BMW Z3 Roadster 3.0I:

vença kudos no nível 1 e ganhe esse carro.

PISTAS EXTRAS:

Acumule mais de três horas de jogo e terá acesso a mais pistas no modo time trial.

GAME SHARK

GRAND THEFT AUTO 3

PlayStation2

Código Mestre (Sempre em On)
ECB26E481445B464
Vida Infinita
4C21D436145625DD
Have Stick
3C21D4F81456E7A6
Munição Infinita Handgun
4C21D4141456E788
4C21D4181456E404
Munição Infinita Uzi
4C21D7281456E788
4C21D72C1456E404
Munição Infinita Shotgun
4C21D7401456E788
4C21D7441456E404
Munição Infinita AK47
4C21D7501456E788
4C21D7541456E404
Munição Infinita Heavy Machine Gun
4C21D7641456E788
4C21D7681456E404
Munição Infinita Sniper
4C21D77C1456E404
Rockets Infinitos
4C21D7901456E788

METRÓPOLE games
COMPRA, VENDA E TROCA
PlayStation
XBOX
PlayStation 2
SUPER NINTENDO
NINTENDO GAMECUBE
NINTENDO 64
Sega Dreamcast
Cheque Eletrônico
VISA
VISA Electron
REDE SHOP
Viad. Sta. Ifigenia, 66 - Box 410 - CEP: 01033-050
Centro - São Paulo - (Ao Lado do Colégio São Bento)
Tel.: (11) 3328-6823 / (11) 3328-6824

DETONADO

O INFERNO DE DANTE ESTÁ AQUI!

Devil May Cry é um daqueles jogos que causam impacto logo no início. Mesclando características de um bom survival-horror com ação intensa, a Capcom conseguiu, mais uma vez, mostrar que em matéria de jogos eletrônicos a sua diretriz fundamental é inovar e repassar ao jogador exatamente aquilo que ele deseja: um título que faça justiça ao sistema que escolheu para obter umas boas horas de divertimento. A despeito dos jogos que conquistam fãs apenas com gráficos maravilhosos e nada mais, Devil May Cry acaba ficando à parte dos demais de uma forma bastante positiva, pois além do espetáculo visual claramente impresso no PlayStation 2, a aventura diabólica que conta a história do sombrio Dante em sua cruzada para exterminar os demônios, possibilita uma experiência fora dos padrões normais de controle sobre um personagem. Não há nada que não se possa executar em tela, são saltos, pulos duplos, golpes laterais, frontais, mergulhos mortais e uma infinidade de movimentos extras, além da espada e das pistolas empunhadas pelo implacável herói. Os comandos são bem simplórios, o tipo de coisa que se espera de um game que despeja uma tonelada de monstros em sua cabeça, podendo reverter em manobras ousadas que arrancam suspiros. Os chefes de fase, então, relembram os velhos tempos dos jogos 2 D, quando davam um trabalho enorme para serem derrotados, tornando-o divertido tanto do ponto de vista do jogador quanto de quem está apenas assistindo.

ACONTECEU HÁ DOIS MIL ANOS...

Embora fosse um demônio, certo dia, o lendário espadachim Sparda despertou sua alma para a causa da justiça. Solitariamente, ele arrasou o exército dos demônios e aprisionou seu imperador, Mundus, protegendo o mundo dos seres humanos da completa danação. Hoje, dois mil anos depois disso, em uma gigantesca cidade americana, um homem chamado Dante, um investigador do sobrenatural, está buscando vingança pela morte de sua mãe e seu irmão. Porém, Dante está prestes a encarar o seu destino, descobrindo uma conspiração profana plantada há centenas de anos, que planeja ressuscitar Mundus em nossa época. O mundo está aguardando por Dante, que não é um homem qualquer...ele é o filho de Sparda, e com a lâmina de seu pai em punho ele deve adentrar o mundo demoníaco e defender a raça humana. Com esse enredo, a Capcom consegue mostrar para o público que não só de Street Fighter e Resident Evil vive a empresa, e que bons títulos podem aparecer, ganhando mais fãs pelo mundo todo. Com o recente anúncio da continuação de Devil May Cry, todos aguardam ansiosos pelo novo lançamento. Enquanto isso, vamos desvendar todos os segredos da primeira aventura.

MOTIVOS DE SOBRA PARA JOGAR

Devil May Cry cumpre a promessa de trazer quase todos os conceitos que fazem um grande jogo num só pacote, ótimos gráficos, sons muito bem trabalhados, total liberdade e facilidade para guiar o personagem, além de ambientes incríveis. De longe, o título representa o que há de melhor no PlayStation 2 quanto ao grafismo, efeitos especiais e texturas. Este é um jogo armado com poderes especiais, armas brilhantes e oponentes duros de vencer, tudo amarrado por uma direção que só a Capcom conseguiria realizar. Para não dizer que tudo é uma maravilha, Devil May Cry peca em sua curta duração, aproximadamente 10 horas de jogo, que valem cada centavo pago. Mas não se preocupe, cedo ou tarde você irá repetir a dose, principalemente porque existem alguns segredinhos que a GameOver faz questão de dividir com você, fora um replay que sempre vem a incentivar uma nova partida com Dante. Primeiramente, este é um guia que tem o objetivo de ajudar a localizar as Missões Secretas disponíveis em cada canto de Devil May Cry, que não são muito fáceis de localizar sem o apoio necessário.

AS MISSÕES SECRETAS

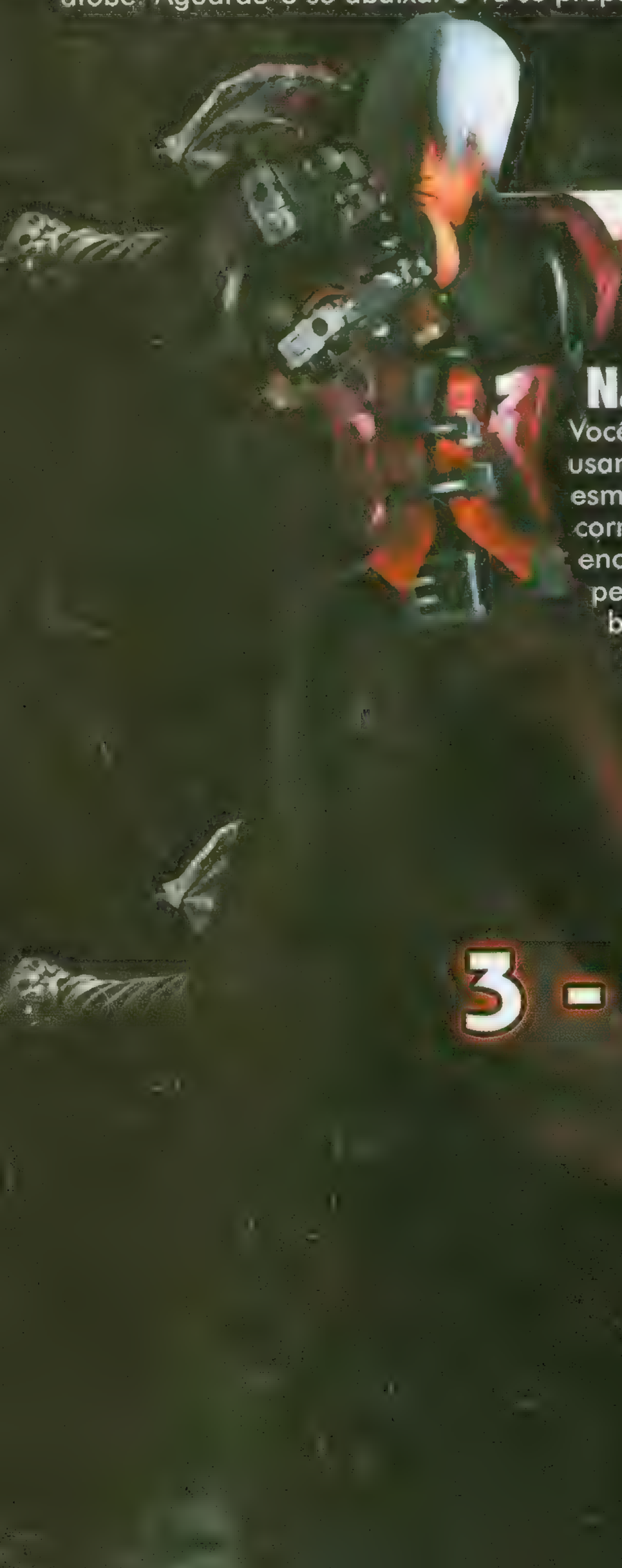
Devil May Cry

• **PLAYSTATION 2**

Fabricante: **Capcom** • Origem: **JAPÃO**

1 - CRITICAL HIT

Logo depois que você derrotar Phantom, o chefe escorpião da missão 3, é possível habilitar uma operação secreta de um jeito muito simples. Para iniciá-la, retorne à ponte quebrada e salte dentro d´água. Lembre-se que o seu objetivo será vencer Shadow a partir de seu ponto vulnerável, a cabeça. O ideal, neste caso, é usar a shotgun, só que não se afobe. Aguarde-o se abaixar e vá se preparando enquanto ele se aproxima de você. Uma vez que a distância seja boa, ataque na hora em que Shadow se prepara para a investida, acertando-o com a espada. Com a guarda baixa, salte na direção dele e, com um único tiro da shotgun, o problema estará resolvido. Uma Blue Orb irá cair, revelando que você conseguiu fazer tudo direito. Procure decidir a batalha com o primeiro disparo, mas tente novamente se isso não for possível. Se perceber que as coisas estão muito difíceis, antes de vencê-lo pule de novo na água e recomece quantas vezes for preciso. Essa é uma missão que exige uma boa dose de paciência.



2 - PHANTOM BABY

Na missão 4, logo no início, volte até a porta em que encontrou Alastor. Você precisará matar 100 pequenas aranhas em um tempo específico, usando a pistola. Dispare ininterruptamente, também aproveitando para esmagá-las à medida que caminha. Destrua o primeiro grupo de aranhas e corra para o lado oposto da sala, onde encontrará mais. A seguir, vá para perto do balcão: existem mais dois bandos por lá. Nada de piedade. O objetivo aqui é bem simples e depois de alcançado renderá uma Blue Orb.

3 - PHANTOM BABY II

Após fugir de Phantom e matá-lo, ainda na missão 4, atravesse a porta à direita, no final do corredor. É a mesma que conduz a uma biblioteca escondendo uma estátua de compra. O esquema é o mesmo da missão secreta anterior, só que sem a utilização de armas, a dica é apenas correr e pisotear as aranhas. Uma outra Blue Orb será a sua recompensa e é permitido sair da sala e tentar várias vezes.

4 - THE THREE BEASTS

Uma vez que tenha arrebentado a estátua de leão no jardim da missão 4 e vencido os Shadows, desça pelo elevador da sala do avião. É hora de exercitar suas habilidades manuais no controle. A proposta é acabar com as três feras, o que não será muito fácil. Mantenha-se distante das criaturas, salte e use o Air Raid. Nem pense em golpear com a espada, porque não vai adiantar. Num certo ponto, uma delas vai desmanchar e se transformar em uma esfera negra, aí sim, você poderá avançar e atingi-la com a espada sem parar. Todas são eliminadas valendo-se dessa tática, apenas fique de olho em sua condição vital, exagerando no Devil Trigger. A prática leva à perfeição. Aqui não tem choro ou você resolve de primeira ou começa tudo de novo, desde o início. Quando ganhar, mais uma Blue Orb irá para sua coleção.

5 - ONE EYED EVIL

Na missão 7, no caminho do esgoto, utilize a única porta do lado direito, aquela onde foi encontrada a Rusty Key. A meta é colocar uma aranha para matar a outra, por isso, certifique-se de que o Devil Trigger esteja completo, pois sua vitalidade estará sendo perdida conforme o tempo passa. Avance entre as aranhas e fique saltando, não tem mistério. Toda vez que uma for atacar com as pedras, chame uma outra para a frente e utilize-a como proteção. Fique atento às garras e pulos. Não tente atingi-las, nem mesmo com as armas ou a espada. Após levar uma delas a destruir a inimiga, não pense duas vezes para mandar a que sobrou para o inferno com o que tiver em mãos. Uma Blue Orb estará aguardando você em frente à porta de saída. Tente o quanto quiser, até realizar seu objetivo.

6 - WANDERING GHOSTS

No começo da missão 11, saindo pela porta na qual você combateu a aranha, uma missão secreta o aguarda. A necessidade desta etapa secreta é capturar a Blue Orb que está pairando no ar, antes de vencer os Shadows. Com a técnica Air Hike isso será fácil, mas se não a tiver, use Air Raid ou Vortez, utilizando os inimigos como apoio. Uma outra alternativa é tornar as criaturas uma escada viva, saltando sobre elas ou usando-as como sustentação para se chegar ao topo. Quando pegar a esfera, derrote todos os monstros e caia fora.

7 - WATERY CELL

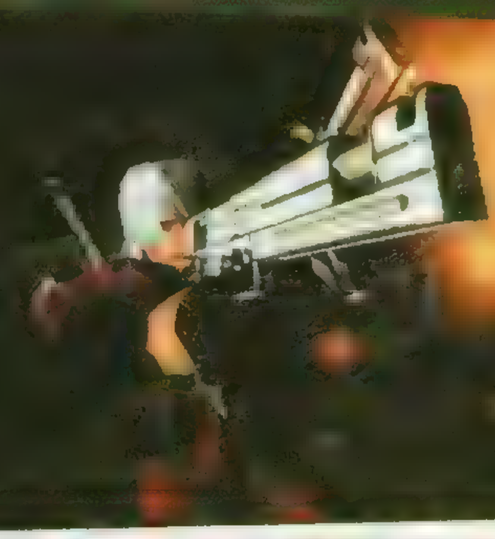
No fim da missão 13 e começo da 14, volte ao barco e rume para a cabine do capitão, que agora é apenas um punhado de ossos. Aperte o botão X em seus restos mortais (O, na versão em japonês) e você será transferido para uma prisão submersa. Batalhando com visão em primeira pessoa, o desafio será vencer oito monstros que estão aqui e você só poderá usar a needlegun. Não economize agulhas e corra quando precisar. A partir do momento que conseguir obter a esfera, você voltará para a cabine do capitão.

8 - TREASURE OF THE REAPER

De volta a um crânio localizado em uma parede, na missão 15, aperte X (ou O, no jogo japonês) e a missão vai começar. Passe pelo elevador que se encontra em um tronco de árvore, cercado de água, e continue até um terreno com espinhos. O objetivo é acabar com os Shadows por meio da arma Nightmare Beta, porque o lugar é fechado e muitos inimigos podem ser derrotados com um tiro apenas. Repita o processo atentando para sua vitalidade. Saia e tente o necessário para completar a operação.

9 - STAIRWAY OF TRANQUILITY

Depois de acabar com Griffon, na missão 15, volte para o coliseu, onde uma nova missão secreta o aguarda. É uma operação simples, pois basta subir a escada formada pelos crânios e coletar uma Blue Orb, nada mais.



10 - SHADOW OF DARKNESS

Na missão 17, tendo vencido Nightmare, retorne para a sala do avião. Os Shadows darão um trabalho extra, complicando sua vida investindo contra você furtivamente, ao se aproximar de olhos que existem na parede. A melhor opção é usar Holy Water nos primeiros Shadows, derrotando-os e ganhando uma Blue Orb. Mas não termina por aí. Passe pela porta azul, que conduz à sala da estátua de cavaleiro, sem jamais imaginar atravessar a porta por onde veio. Do lado superior esquerdo da sala da estátua, alcance um setor arrebentado, onde havia uma Blue Orb, usando o Air Hike ou a parede para se apoiar. Você perceberá outros olhos. Mate o Shadow e saia pela porta vermelha, não a azul. Ela o levará ao dispositivo que acionou a ponte. Lá, você enfrentará o último Shadow com a Nightmare Beta. Seu presente é mais uma Blue Orb.

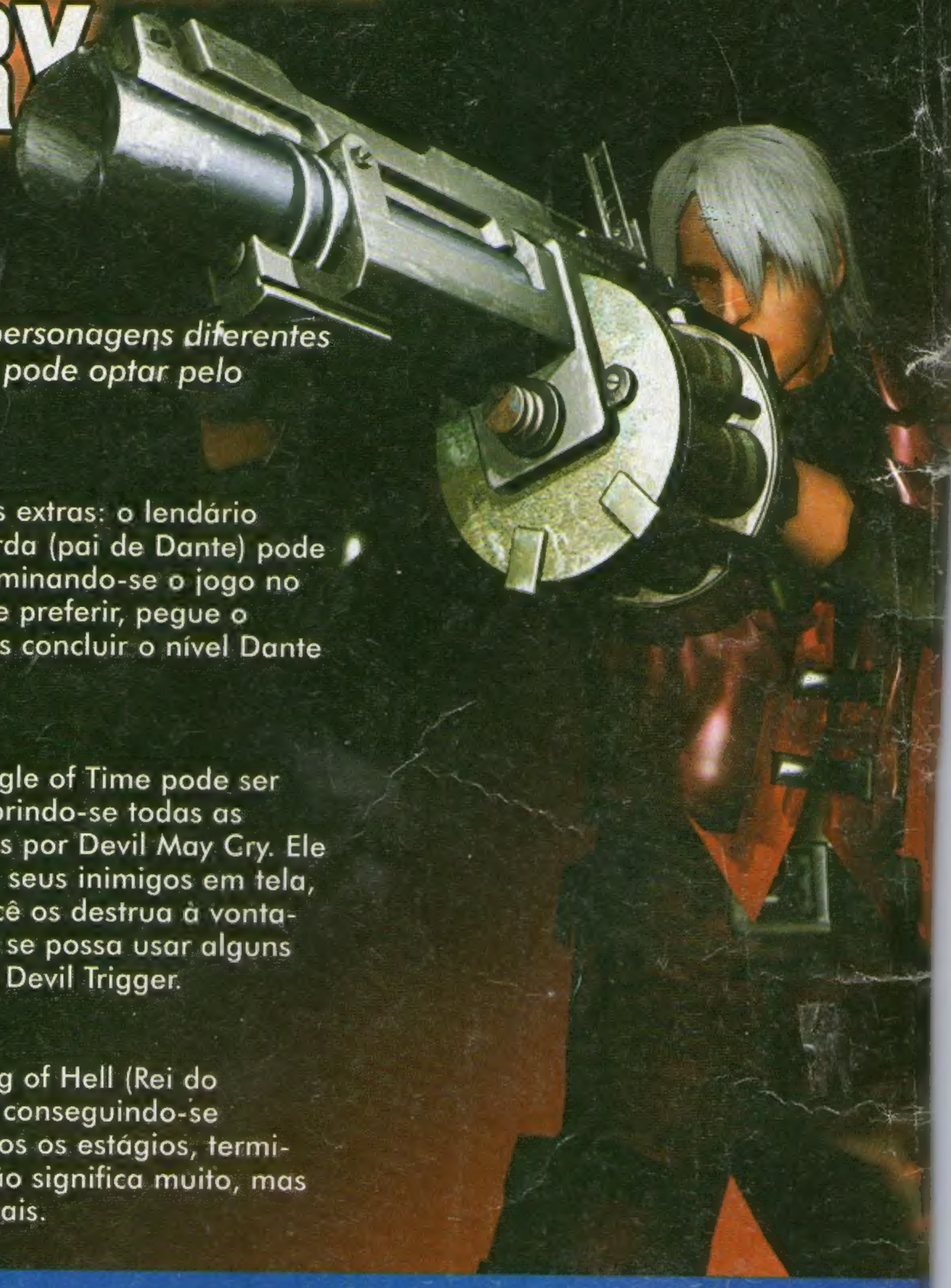
11 - BLUE GEM IN THE SKY

No início da missão 17, volte seus passos para o portal roxo, voltando à ponte quebrada. Cruze-a sem cair no mar, ou perderá a oportunidade de realizar a missão. Caso seja preciso, utilize o Air Raid e voe para o lado oposto. Mais uma vez no castelo, a operação irá começar, mas você só terá uma chance, por isso, nada de hesitação. Para começar, mate o monstro Schysor e vá até o portão do castelo, seguindo para o lado esquerdo e saltando por cima do arco que envolve o portão. Mantenha-se lá em cima e pule para ficar no topo. Com o seu Devil Trigger e o Air Hike, se o possuir, dirija-se para a Blue Orb que está em pleno ar, pegando-a. Não há problema algum se cair na água, basta voltar.

12 - HIDDEN BANGLE

Na missão 21, no Underworld, cruze a estátua do Deus do Tempo e aperte o botão X que está na parede atrás dela. Uma passagem secreta será revelada, conduzindo-o diretamente para a missão secreta final. Trata-se da operação mais demorada, mas você poderá solucioná-la sem problemas. No corredor, siga até a bifurcação, só que o monstro Nobody tentará impedi-lo de chegar lá. Destrua-o e continue andando por qualquer caminho escolhido. Uma nova bifurcação será o seu destino, trazendo mais um Nobody para ser vencido. Isso vai continuar por três ou quatro vezes, quando, finalmente, você chegará a uma sala com mais um monstro desse tipo e um portal na cor verde. Depois de acabar com ele, atravesse o portal e se depare com uma área dominada por lava. Colecione as Red Orbs, tomando cuidado com o dinossauro cuspidor de fogo (parecido com o anterior). A tarefa é atingir o nível à altura do dinossauro, acertando sua cabeça com cautela. Tome cuidado com o fogo que ele lançará contra você. Aproveite o intervalo entre um ataque e outro, atingindo-o. Experimente usar o Meteor Strike e o Stinger Attack, eficientes o bastante, já que evitarão uma proximidade com ele. Destruindo a cabeça, regresse para o andar inferior e ataque com Ifrit os Frosts que surgirão. Observe o aparecimento de algumas plataformas, suba mais uma vez para o próximo nível e caminhe por elas. Na hora que chegar à última, você verá um altar, Bangle of Time. Salte para o andar correspondente e avance para pegá-lo. A missão secreta foi finalizada e você será transportado para o começo do jogo. Bangle of Time possibilita iniciar um novo jogo, a partir do slot salvo, podendo parar o tempo durante as batalhas e fazendo seus adversários ficarem imóveis enquanto são golpeados a valer. Acesse o menu e escolha o item, confirmando. Certo, agora simplesmente aperte L1 e os seres ao seu redor ficarão paralisados, exceto você mesmo. Porém, nem tudo é positivo: não será mais possível utilizar o Devil Trigger, que também não terá mais efeitos sobre os chefes. O tempo congelado irá durar de acordo com o limite de sua barra de DT, fique atento.

MAIS ALGUNS SEGREDOS DE DEVIL MAY CRY



Existem algumas manhas especiais para habilitar outros modos de jogo que não o normal.

1 - Habilitando o modo hard: há uma dica para acessar o nível hard do jogo: primeiro, termine no modo normal, que já é muito complicado. O nível hard segue a idéia ao pé da letra, com toneladas de inimigos infestando todos os cantos e geralmente os piores de todos, como, por exemplo, os Shadows.

2 - Dante Must Die: um modo absurdo para se concluir. Só para se ter idéia, os oponentes podem usar uma modalidade do Devil Trigger depois de 30 segundos que você entrou na batalha. Então, isso quer dizer que Dante terá apenas esse tempo para vencer diversos monstros em uma mesma sala, que poderão matá-lo facilmente com dois ou três ataques.

Para acessar personagens diferentes de Dante, você pode optar pelo seguinte:

1 - Personagens extras: o lendário Dark Knight Sparda (pai de Dante) pode ser adquirido terminando-se o jogo no modo hard, ou se preferir, pegue o Super Dante após concluir o nível Dante Must Die.

2 - O item Bangle of Time pode ser conseguido cumprindo-se todas as missões propostas por Devil May Cry. Ele permite paralisar seus inimigos em tela, deixando que você os destrua à vontade, mas sem que se possa usar alguns recursos, como o Devil Trigger.

3 - O título King of Hell (Rei do Inferno) é obtido conseguindo-se ranking S em todos os estágios, terminando o jogo. Não significa muito, mas é um desafio a mais.

TEC CENTER

ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM GAMES

ORÇAMENTO GRATUITO NA HORA

• Playstation
• Sega Dreamcast
• Nintendo
• Playstation 2

ASSITÊNCIA TÉCNICA

Tels: 3326-7971/3487-3269

Rua Barão de Duprat, 323 - 3.o Andar - Loja 303
CEP 01023-001 - Centro - São Paulo - SP
www.tec.centers.com

NÃO FIQUE FORA DESSA AVENTURA!

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-01

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-02

ESGOTADA

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-03

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-04

ESGOTADA

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-05

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-06

ESGOTADA

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-07

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-08

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-09

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-10

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-11

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-12

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-13

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA:

( ) R-UJ-01 (R$2,90) ( ) R-UJ-02 (R$2,90)
( ) R-UJ-04 (R$2,90) ( ) R-UJ-06 (R$2,90)
( ) R-UJ-08 (R$2,90) ( ) R-UJ-09 (R$2,90)
( ) R-UJ-10 (R$2,90) ( ) R-UJ-11 (R$2,90)
( ) R-UJ-12 (R$2,90) ( ) R-UJ-13 (R$2,90)

ESCOLHA O(S) EXEMPLARES E ENVIE-NOS O CUPOM

Nome:.....

Endereço:.....

Cidade:.....Estado.....CEP.....

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 CEP.: 02599-970 - São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.

MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11) 3966-3166

ATENÇÃO: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição).

AS EMOÇÕES DO FILME EM FIGURINHAS!!

LIVRO ILUSTRADO

HOMEM-ARANHA

SPIDER-MAN

Com cromos especiais metalizados

Livro Ilustrado R$ 3,90
Envelope com 3 cromos R$ 0,40

PANINI

www.paninigroup.com

já nas bancas!